

***GOOD BEHAVIOR GAME* UNTUK MENGURANGI PERILAKU
DISRUPTIF PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Muhammadiyah Malang sebagai
Salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Psikologi



Diah Wijayanti
NIM : 201410230311324

FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

2018

***GOOD BEHAVIOR GAME* UNTUK MENGURANGI PERILAKU
DISRUPTIF PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Muhammadiyah Malang sebagai salah satu persyaratan
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi**



**Diah Wijayanti
NIM : 201410230311324**

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

2018

SKRIPSI

Dispersiapkan dan disusun oleh :
Diah Wijayanti
201410230311324

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal, **6 Juli 2018**
dan dinyatakan memenuhi syarat kelengkapan
memperoleh gelar Sarjana (S1) Psikologi
Universitas Muhammadiyah Malang

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua/Pembimbing I

Sekretaris/Pembimbing II

Ni'matuzahroh, S.Psi, M.Si

Zainul Anwar, S.Psi, M.Psi

Anggota I

Anggota II

Zakarija Achmat, S.Psi, M.Si

Alifah Nabilah Masturah, S.Psi., M.A.

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang

Muhamad Salis Yuniardi, M.Psi., Ph.D.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Diah Wijayanti
Nim : 201410230311324
Fakultas/Jurusan : Psikologi
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Malang

Menyatakan bahwa skripsi/karya ilmiah yang berjudul :
Good Behavior Game untuk Mengurangi Perilaku Disruptif pada Siswa Sekolah Dasar

1. Adalah bukan karya orang lain baik sebagian maupun keseluruhan kecuali dalam bentuk kutipan yang digunakan dalam naskah ini dan telah disebutkan sumbernya.
2. Hasil tulisan karya ilmiah/skripsi dari penelitian yang saya lakukan merupakan Hak bebas Royalti non eksklusif, apabila digunakan sebagai sumber pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia mendapat sanksi sesuai dengan undang-undang yang berlaku.

Malang, 6 Juli 2018

Mengetahui

Ketua Program Studi

Yang menyatakan

Siti Maimunah, S.Psi., MM., MA.

Diah Wijayanti

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur atas berkat rahmat Allah SWT yang dilimpahkan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas skripsi ini dengan baik. Sungguh karena izin dan bantuan Allah SWT, penulis diberikan kekuatan dan kemudahan yang tak ternilai hingga akhirnya sampai pada tahap ini. Sholawat serta salam tak lupa juga penulis sampaikan kepada tauladan terbaik yakni Rasulullah SAW atas perjuangan beliau yang menyebarkan kedamaian dan nafas Islam pada seluruh umat. Alhamdulillah, penulis telah menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Good Behavior Game* untuk Mengurangi Perilaku Disruptif pada Siswa Sekolah Dasar” sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana psikologi di Universitas Muhammadiyah Malang.

Sungguh penulis bukanlah sosok yang tangguh dan hebat sehingga ada banyak pihak yang membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Bimbingan, bantuan dan doa mereka sangatlah memudahkan penulis dalam penyusunan skripsi ini. Maka izinkanlah penulis dalam kesempatan ini menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. M. Salis Yuniardi, S.Psi., M.Psi. Ph.D, selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang.
2. Ni'matuzahroh, S.Psi., M.Si. dan Zainul Anwar, M.Psi, selaku dosen pembimbing I dan Pembimbing II yang selama ini telah meluangkan waktu dan tenaga dalam membimbing penulis dalam mengerjakan skripsi ini serta *support* dan doa mereka sangat berarti bagi penulis.
3. Dra. Tri Dayakisni, M.Si dan Dra. Siti Suminarti Fasikhah, M.Si selaku dosen wali yang membimbing penulis sejak awal perkuliahan hingga selesainya skripsi ini.
4. Ibu dan Bapak yang luar biasa, Ibu Nurmasiah dan Bapak Budiono yang telah mengorbankan waktu, materi, tenaga serta doa mereka yang tak pernah putus kepada penulis hingga penulis mampu menuntut ilmu dan menyelesaikan skripsi ini. Kepercayaan, kasih sayang dan didikan mereka yang membuat penulis yakin dan termotivasi untuk menjadi orang yang jauh lebih baik dan mengerjakan amanah ini. Terimakasih untuk kedua orang tua tersayang, Ibu dan Bapak. Semoga Allah membalas kebaikan serta keberkahan untuk Ibu dan Bapak.
5. Kakak yang luar biasa, Krisna Aditama Ashari, A.Md. Sosok kakak yang selalu *support* adiknya untuk menuntut ilmu. Dukungan secara materi dan moril selalu beliau berikan serta doanya yang juga menjadi salah satu kekuatan penulis.
6. Keluarga Besar MNA (Moh. Noor Ambarie), yang tak bisa penulis sebutkan satu persatu, keluarga yang senantiasa siap membantu kapan saja dan doa-doa, dukungan, materi serta bantuan mereka selalu diberikan pada penulis. Keluarga yang senantiasa *mensupport* dan mendoakan kesuksesan bagi penulis. Terimakasih banyak, semoga Allah membalas segala kebaikan kepada keluarga ini.
7. Keluarga Besar Dul Samuri di Blitar yang siap sedia menjadi rumah kedua bagi penulis di tanah jawa ini. *Support* dan doa mereka yang diberikan kepada penulis sangatlah berarti hingga penulis bisa menjadi pribadi yang jauh lebih baik. Terimakasih banyak, semoga Allah membalas segala kebaikan kepada keluarga ini.

8. Grup FKPM SMANSA, yang luar biasa serta tempat yang menjadi titik balik bagi penulis. Sri Nor Wulandari, Rinda Prameswari, sohib yang selalu siap sedia dimanapun dan All Akhwat FKPM AT 11.
9. LSO-K LISFA, menjadi wadah terbaik bagi penulis dalam mengembangkan potensi diri selama perkuliahan. Menjadi keluarga baru yang sangat menginspirasi penulis. Teman-teman yang senantiasa saling membantu dan mendoakan. Keep Istiqomah dan semoga Allah membalas segala kebaikan.
10. Seluruh staff dan partner kerja di Laboratorium Psikologi UMM, Psychology Club, Panpes yang memberikan ilmu dan pengalaman yang luar biasa kepada penulis serta mba Yubie selaku tutor sekaligus teman baru yang selalu menyemangati penulis..
11. Kawan-kawan seperjuangan, seperantauan yang luar biasa, Irma Adepriyanti, Faurizky Alifiyah, Baiq Nur Maharani, Rahmita Laily, Fathin Alya dan Frida Tia Rahma yang dengan besar hati dan tulus membantu penulis selama di ini. Semoga Allah membalas kebaikan teman-teman.
12. Kelompok Tim Obin Racil, yang selalu menjadi *support system* selama ini serta Kelas yang tersayang, F-2014. Sungguh teman-teman kelas F 14 yang luar biasa. Terimakasih atas bantuan dan doa kalian.
13. Dosen dan semua guru tercinta, yang selama ini membagi ilmunya dari TK sampai Perguruan Tinggi. Semoga keberkahan selalu terlimpah untuk seluruh pahlawan tanpa jasa yang telah membagi ilmu pada penulis.
14. Teman-teman kos yang senantiasa memabantu dan menyemangati penulis. Anita, Nuri, Zuria, Mita, Novi, Denis dan mba-mba yang sebelumnya.
15. Saudara seperantauan di Malang, Rezky Aditya, Fajar dan Eva, yang membantu dan menemani penulis sejak awal perkuliahan hingga penulis ada di tahap ini. Kak Santi, terimakasih atas semua pinjaman buku psikologinya dan *supportnya*.
16. Teman-teman di Sisterhood, Nadia, Nurul, dan Aya serta Dilla yang memotivasi dan mendoakan penulis. Terimakasih atas *supportnya* ya.
17. Kepala Sekolah, guru dan seluruh staff SDN Pendem 02 serta SDN Mojorejo 01 yang telah membantu selama penelitian ini berlangsung.
18. Kepada semua pihak yang membantu penulis yang tak mampu penulis sebutkan satu persatu, terimakasih atas bantuan dan doanya. Jazakumullah Khairan Katsiran. Akhir kata penulis menyadari bahwa hasil ini memiliki kekurangan dan keterbatasan. Kritik dan saran sangat penulis harapkan. Dan semoga karya ini bermanfaat untuk kita semua.

Malang, 6 Juli 2018

Penulis

Diah Wijayanti

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
SURAT PERNYATAAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
ABSTRAK	1
PENDAHULUAN	2
LANDASAN TEORI.....	6
Perilaku Disruptif.....	6
<i>Good Behavior Game</i>	9
Hubungan Peilaku Disruptif dan <i>Good Behavior Game</i>	11
METODE PENELITIAN.....	14
Rancangan Penelitian.....	14
Subjek Penelitian.....	14
Variabel Dan Instrumen Penelitian	15
Prosedur dan Analisa Data.....	16
HASIL PENELITIAN.....	17
DISKUSI.....	21
SIMPULAN DAN IMPLIKASI	26
DAFTAR PUSTAKA	27

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Karakteristik Subjek Penelitian.....	18
Tabel 2 Uji Normalitas.....	18
Tabel 3. Deskripsi Uji <i>Mann-Whitney</i>	19
Tabel 4. Deskripsi Uji <i>Wilcoxon</i>	21



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir.....	13
Gambar 2. Rancangan Penelitian.....	14
Gambar 3. Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelompok Eksperimen.....	19
Gambar 4. Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelompok Kontrol.....	20



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul Intervensi <i>Good Behavior Game</i>	30
Lampiran 2. <i>Blue Print</i> Skala <i>Try Out</i>	43
Lampiran 3. Skala <i>try out</i> Perilaku Disruptif	44
Lampiran 4. <i>Blue Print</i> Skala Perilaku Disruptif	45
Lampiran 5. Skala Perilaku Disruptif.....	46
Lampiran 6. Data Kasar <i>Pre-test</i> Kelompok Eksperimen.....	47
Lampiran 7. Data Kasar <i>Post-test</i> Kelompok Eksperimen	48
Lampiran 8. Data Kasar <i>Pre-test</i> Kelompok Kontrol	49
Lampiran 9. Data kasar <i>Post-test</i> Kelompok kontrol.....	50
Lampiran 10. Hasil Uji Normalitas.....	51
Lampiran 11. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	53
Lampiran 12. Hasil Uji Kesenjangan <i>Mann-Whitney</i>	55
Lampiran 13. Hasil Uji <i>Wilcoxon</i> Kelompok Eksperimen	56
Lampiran 14. Hasil Uji <i>Wilcoxon</i> Kelompok Kontrol.	57
Lampiran 15. Observasi Kegiatan.....	58
Lampiran 16. Surat Ijin Penelitian	63
Lampiran 17. Dokumentasi.....	64

GOOD BEHAVIOR GAME UNTUK MENGURANGI PERILAKU DISRUPTIF PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Diah Wijayanti

Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang
diadihawijaya13@gmail.com

Perilaku disruptif siswa dikenal juga sebagai kenakalan atau partisipasi negatif di dalam kelas. Perilaku disruptif meliputi tiga hal yakni gangguan-pelanggaran (*Distaction Transgression*), agresi teman sekolah (*Schoolmates Aggression*), dan agresi otoritas sekolah (*Authorities Aggression*). Dalam penelitian ini, peneliti akan memberikan perlakuan berupa *good behavior game* untuk mengurangi tingkat perilaku disruptif. *Good behavior game* adalah penanganan kelas dengan prosedur kontingensi interdependen kelompok yang didalamnya terdiri dari membuat peraturan, membagi tim dalam kelas, umpan balik atas pelanggaran peraturan, dan memberikan imbalan. Tujuan penelitian ini ialah untuk membuktikan bahwa *good behavior game* dapat mengurangi perilaku disruptif pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen kuasi (*quasi experiment*) dengan non-random (*non-randomized pre-test posttest control group design*). Adapun pengukuran perilaku disruptif dalam penelitian ini menggunakan adaptasi skala DBS-PS dari Veiga dengan reliabilitas 0,831. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan pada tingkat perilaku disruptif setelah diberikan perlakuan *good behavior game* sebesar ($p = 0,009 < 0,05$). Dengan demikian *good behavior game* dapat mengurangi perilaku disruptif.

Kata Kunci : Perilaku disruptif, *good behavior game*, siswa sekolah dasar

Students' disruptive behavior is also known as delinquency or negative participation in the classroom. It consists of distraction transgression, schoolmates' aggression, and authorities' aggression. In this study, the researcher will conduct a treatment in form of good behavior game to reduce the level of disruptive behaviour. Good behavior game is the activity of managing the classroom with the procedure of the interdependent group contingency that comprises rulemaking, classroom team division, feedback on rule violation, and giving rewards. This research aimed to prove the good behaviour game in reducing students' disruptive behaviour. This is a quasi-experiment with non-random (non-randomized pre-test and post-test control group design). The measurement of disruptive behavior in this study uses DBS-PS scale adaptation from Veiga with reliability of 0.831. The results showed that there was a significant difference in the students' level of disruptive behaviour after the treatment of good behaviour game ($p = 0.009 < 0.05$). Thus a good behavior game can reduce disruptive behavior.

Keyword : Disruptive behavior, good behavior game, elementary school students

Di Indonesia pendidikan merupakan dasar yang penting seperti yang tertuang di dalam Undang-Undang Dasar 1945 bahwa salah satu tujuan berdirinya Indonesia ialah “*mencerdaskan kehidupan bangsa*” sehingga hal ini memiliki andil besar dalam dunia pendidikan. Selain itu, perihal pendidikan di Indonesia telah diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia tahun 2003 yakni pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Adapun pendidikan nasional tersebut berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, serta bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (komisiinformasi.go.id).

Anak-anak merupakan generasi bangsa dan penggerak dalam kemajuan bangsa karena dari usia anak-anaklah pendidikan diamanahkan kepada mereka yang nantinya akan membangun negeri ini seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia tahun 2003 bahwa setiap warga negara yang berusia 7 - 15 tahun wajib mengikuti pendidikan dasar (komisiinformasi.go.id).

Masa kanak-kanak pertengahan dan akhir berlangsung selama rentang usia 8 hingga 11 tahun (Santrock, 2012). Masa tersebut merupakan fase dimana mereka mulai mengenal dan berinteraksi dengan lingkungan yang lebih kompleks salah satunya ialah sekolah. Ada berbagai macam aktivitas yang dilakukan anak-anak saat di sekolah seperti belajar, bermain dan berinteraksi. Anak-anak meluangkan waktunya di sekolah sebagai proses pembelajaran bermasyarakat dalam lingkup kecil, mereka akan dihadapkan dengan tugas-tugas yang harus diselesaikan, bersosialisasi dengan orang-orang diluar lingkup keluarga, serta mengikuti peraturan-peraturan yang mungkin akan membatasi perilaku atau perasaan mereka (Santrock, 2012). Kegiatan di sekolah yang dilakukan anak-anak tidak selamanya berjalan dengan lancar tanpa hambatan. Terutama ketika di sekolah anak akan dihadapkan dengan individu yang berbeda-beda sehingga seringkali terjadi *gap* atau kesenjangan antar siswa. Salah satu permasalahan yang terjadi ialah perilaku mengganggu atau disebut juga perilaku disruptif yang mana hal ini bisa berujung menjadi masalah yang lebih besar. Meyers menyatakan bahwa sekitar 20% siswa menunjukkan perilaku disruptif di kelas dan menurut Clayton perilaku mengganggu siswa dihadapi oleh setiap guru di kelas(Latif, Khan, & Khan, 2016).

Menurut Khasinah (2017) perilaku disruptif siswa dikenal juga sebagai kenakalan atau partisipasi negatif di dalam kelas. Perilaku seperti ini sering mengganggu proses belajar mengajar di kelas karena mempengaruhi guru dan siswa lainnya. Terkadang, beberapa perilaku dapat ditolerir jika hanya mengganggu sebagian kecil

asal tidak sampai mengganggu keseluruhan kelas. Namun, dalam kajian lain dikatakan bahwa perilaku disruptif yang dilakukan oleh satu anak dapat menciptakan kegaduhan dan mengganggu teman yang duduk disebelahnya (Rehman Ghazi, Shahzada, Tariq, & Qayum Khan, 2013). Selain itu, Sida-Nicholls (dalam Mccaskey, 2015) mendefinisikan disruptif sebagai perilaku yang mengganggu tindakan mengajar atau mengganggu pembelajaran siswa lain yang menyebabkan ketidakamanan secara psikologis dan fisik.

Menurut Arbuckle & Little, (dalam Latif, Khan, & Khan, 2016) istilah perilaku disruptif tidak memiliki definisi spesifik. Mereka membagi perilaku bermasalah pada siswa dalam tiga tipe; perilaku tidak matang, lalai dan aneka perilaku. Pertama, perilaku yang tidak matang atau immature behavior yakni bentuk perilaku yang termasuk ialah mengobrol selama pembelajaran, makan atau minum, mengunyah permen karet, kedatangan terlambat, dan lain-lain. Kedua, perilaku lalai atau inattentive mencakup perilaku seperti tidur selama pembelajaran, tidak mengikuti kelas sampai akhir, menunjukkan kebosanan, kurang perhatiandalam pekerjaan di kelas, kurang motivasi, tidak siap dan mengemas materi atau barang-barang sebelum kelas berakhir. Ketiga, aneka perilaku mencakup perilaku menyontek saat ujian dan lebih memperhatikan hal-hal lain daripada pembelajaran.

Ghazi, et al., (2013) menjelaskan perilaku disruptif dapat diindikasikan seperti siswa mencoba untuk mendapatkan pengaruh di antara rekan-rekannya, meraih kekuasaan di kelas untuk mengancam guru, memasuki kelas dengan tergesa-gesa dengan berteriak, tidur selama mengajar,terlambat masuk kelas, tidak mementingkan perdebatan dengan guru, membawa perangkat listrik yang berisik di kelas, menyalahkan satu sama lain pada setiap kerusakan, bertengkar, berteriak keras, berkeliaran di dalam ruang kelas, menjawab sebelum pertanyaan selesai, bermain dengan (tangan, kaki, pensil, dan lain-lain), menggunakan bahasa kasar, saling mengadukan kesalahan teman, merusak material atau bahan-bahan sesukanya,menentang guru pada konsep tertentu, mengabaikan petunjuk guru, pergeseran dari satu kursi ke kursi lainnya, menyinggung masalah agama, tempramen terhadap hukuman yang diberikan,serta mengeluh pada temannya.

Perilaku mengganggu tersebut disebabkan oleh beberapa faktor. Ghazi et al. (2013) mencantumkan sejumlah faktor yang dapat menyebabkan perilaku yang tidak tepat seperti pola asuh yang tidak konsisten, orang tua yang tidak peduli, orang tua yang terlalu protektif, miskin, pengajaran berkualitas buruk, sikap negatif guru, kurangnya motivasi dari guru, beban pembelajaran dan kurangnya alternatif, pengaruh buruk masyarakat lokal, masalah psikologi siswa, dan kondisi kelas yang buruk.

Perilaku disruptif menyebabkan dampak yang buruk bagi guru dan juga murid lain terlihat dari survey di beberapa negara dilakukan untuk mengetahui seberapa tinggi angka siswa dengan perilaku disruptif di kelas. Di Inggris perilaku mengganggu siswa di kelas sudah menjadi warning untuk para guru dan pengajar disana, dimana

angka disruptif ini meningkat tajam selama 5 tahun berdasarkan 53% dari 844 anggota yang disurvei. Asosiasi Guru dan Dosen (*Association Teacher and Lecturer*) melaporkan bahwa perilaku yang paling menonjol adalah agresi verbal (dikutip oleh 77%), diikuti oleh agresi fisik (57%), intimidasi secara pribadi (41%) dan melanggar atau merusak barang-barang murid lainnya (23%). Bahkan laporan lain menunjukkan sebesar 42% mereka menderita stres dan hampir seperempat mengatakan bahwa mereka telah kehilangan kepercayaan pada pekerjaannya. Empat puluh dari mereka yang ditanyai mengatakan bahwa mereka terluka secara fisik oleh seorang siswa. Mirisnya, lebih dari sepertiga anggota ATL yang disurvei (35%) mengatakan bahwa mereka tidak mendapatkan pelatihan bagaimana menghadapi siswa yang menantang, mengganggu atau kekerasan dan hanya 18% mengatakan bahwa mereka memiliki pelatihan reguler yang baik atau memadai. Sedangkan, 42% mengatakan bahwa mereka tidak mendapatkan pelatihan yang relevan selama pelatihan guru. (Sellgren & Townsend, 2013)

Di Indonesia, perilaku disruptif para siswa di kelas juga terjadi dan sangat memprihatinkan. Salah satu SMK di Jakarta, dua orang murid secara terang-terangan merokok di dalam kelas saat kegiatan belajar-mengajar berlangsung (aceh.tribunnews.com). Perilaku merokok di sekolah juga dialami siswa SD di Sumberpucung, Malang yakni sebanyak tujuh siswa mengisap rokok elektrik atau vapor di lingkungan sekolah bahkan alat tersebut hasil dari modifikasi mereka (news.detik.com). Selain itu, tahun 2017 kasus menggemparkan terjadi di Kota Malang yakni seorang kepala sekolah menyetrum keempat siswanya yang berperilaku disruptif dan sering mengganggu teman-teman di kelas (Rapppler.com). Selain itu, peristiwa serupa juga terjadi di Batam, akibat perilaku siswa yang sering ribut di kelas sehingga guru melakban mulut siswa tersebut (Tribunnews.com).

Dari hasil asesmen berupa observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di salah satu kelas di SD X diketahui bahwa perilaku disruptif tersebut sangat sering terjadi dan mengganggu proses belajar mengajar. Hal ini diceritakan dari wawancara dengan guru dan kepala sekolah yang melaporkan bahwa siswa-siswa di salah satu kelas memiliki tingkat disruptif yang tinggi dan sulit di *handle* seperti berteriak, perilaku *out of seat* dan beberapa siswa juga berani berbicara kasar serta mendorong meja ke arah guru. Selain itu, pengakuan siswa yang lainnya mengatakan bahwa beberapa siswa juga merokok dengan vape di sekolah saat tidak diketahui oleh guru. Perilaku tersebut muncul karena berbagai faktor diantaranya pola pengasuhan di rumah dan juga beberapa siswa melakukan hal tersebut sebagai bentuk butuh perhatian dari kelas dan guru.

Berdasarkan berbagai laporan tersebut, diketahui bahwa perilaku mengganggu di kelas yang terus terjadi di sekolah akan memberikan dampak yang buruk bukan hanya individu tersebut melainkan orang lain yakni teman sekelas dan juga guru. Dapat diketahui bahwa masuknya anak yang berpotensi mengganggu memiliki konsekuensi negatif untuk lingkungan belajar dan kelompok belajarnya di sekolah bahkan dapat menurunkan prestasi akademis siswa lainnya sekitar 1,7 – 2,3 %

standar deviasi untuk membaca (Kristoffersen, et. al, 2015). Hal ini akan mengakibatkan waktu menjadi terbuang percuma karena perhatian guru juga akan tersita untuk mengatasi siswa yang mengganggu tersebut yang mana juga akan mempengaruhi prestasi belajar siswa. Perilaku mengganggu yang berlebihan juga bisa mengakibatkan stress pada guru tersebut (Wicaksono, 2013).

Berbagai macam intervensi pernah dilakukan untuk mengurangi perilaku disruptif di kelas, seperti modifikasi perilaku, pelatihan keterampilan sosial, konseling kelompok dan juga *gaming*. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Yosi Molina (2012) mengenai *Parent Child Interaction Therapy* (PCIT) untuk mengurangi perilaku disruptif pada anak usia pra sekolah. Program ini diawali dengan *Child Directed Interaction* (CDI) setelah itu memulai *Parent Child Interaction Therapy* (PCIT). CDI sendiri serupa dengan *play therapy*, yakni orang tua dan anak berada dalam situasi bermain bersama yang fungsinya untuk menjalin hubungan keduanya agar lebih erat, sedangkan PDI merupakan terapi tingkah laku dimana orang tua belajar menggunakan teknik pengaturan tingkah laku tertentu saat bermain dengan anak seperti mengajarkan kemampuan untuk menetapkan batasan melalui perintah, bersikap konsisten, dan adil dalam pendisiplinan, serta menurunkan tingkah laku membangkang dan tingkah laku negatif lainnya pada anak. Intervensi yang lain ialah token ekonomi yang pernah dilakukan Shakespeare, Peterkin & Bourne (2018). Penelitian tersebut untuk menguji dan menentukan dampak sistem token ekonomi sebagai pengubah perilaku disruptif di ruang kelas di antara sekelompok siswa tingkat dasar di paroki Manchester, Jamaika. Hasilnya menunjukkan bahwa tingkat perilaku siswa setelah intervensi menunjukkan bukti bahwa penggunaan token dalam meminimalkan perilaku mengganggu sangat efektif.

Selain itu, ada pula konsep yang digunakan untuk mengurangi perilaku mengganggu di kelas yang diperkenalkan oleh Muriel Saunders dan kemudian dikembangkan bersama Harriet Barrish serta Montrose Wolfe yakni *good behavior game*. *Good behavior game* adalah intervensi kelas yang melibatkan berbagai kegiatan seperti mengatur aturan, membagi kelas menjadi tim, memberikan umpan balik atas pelanggaran peraturan, dan memberikan imbalan yang bergantung pada beberapa pelanggaran (Barrish, Saunders, & Wolf dalam Donaldson & Fisher, 2017).

Good behavior game telah efektif untuk memperbaiki berbagai perilaku siswa yang dapat diamati seperti perilaku *on-task* dan perilaku yang mengganggu, seperti berbicara keluar, berada di luar tempat duduk, dan agresi meskipun sebagian besar penelitian telah dilakukan di sekolah dasar, peneliti juga melihat adanya penurunan perilaku mengganggu dan agresif di kelas SMA (Mckenna & Flower, 2014). Bahkan *good behavior game* menjadi salah satu vaksin perilaku (Embry, 2002).

Good behavior game menggunakan teknik pengondisian operan yakni proses belajar dimana respons yang disadari diperkuat atau diperlemah, tergantung pada konsekuensi yang menyenangkan atau tidak menyenangkan (Feldman, 2012).

Konsekuensi disini berupa *reward* dan *punishment* sehingga siswa diajarkan mengenai konsekuensi yakni secara tidak sengaja mereka telah beradaptasi dengan peraturan sekolah, memahami konsekuensi dari perilaku yang tidak pantas. Selanjutnya, *good behavior game* memfasilitasi interaksi rekan positif antara anak-anak yang disruptif dan tidak disruptif melalui pendekatan berbasis tim dan menggunakan kontingensi kelompok. Sehingga memungkinkan siswa yang berperilaku disruptif akan meniru teman yang berperilaku baik yang mendapatkan imbalan.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti ingin menggunakan intervensi *good behavior game* karena permasalahan yang terjadi ialah permasalahan perilaku sehingga lebih efektif jika menggunakan intervensi modifikasi perilaku serta penelitian telah menunjukkan bahwa *good behavior game* adalah intervensi perilaku yang efektif. Bahkan *good behavior game* merupakan vaksin perilaku yang baik (Embry, 2002).

Oleh sebab itu, peneliti ingin mengangkat tema perilaku disruptif di kelas. Adapun yang menjadi pembeda dalam penelitian ini dengan penelitian sebelumnya ialah desain penelitian. Penelitian sebelumnya menggunakan *reversal* dan *multiple baseline design*. Sedangkan dalam penelitian ini peneliti menggunakan eksperimen kuasi (*quasi experiment*) dengan non-random (*non-randomized pre-test posttest control group design*). Sehingga terdapat kelompok pembandingan dan menggunakan pengukuran perilaku disruptif dengan skala adaptasi DBS-PS milik Veiga. Tujuan dari penelitian ini untuk membuktikan bahwa *good behavior game* dapat mengurangi perilaku disruptif pada siswa sekolah dasar. Sehingga manfaat penelitian ini ialah memberikan informasi berupa usulan intervensi atau penanganan bagi dunia pendidikan khususnya guru dalam menangani siswa sekolah dasar yang berperilaku disruptif yang mana di Indonesia model intervensi ini masih belum banyak digunakan.

Perilaku Disruptif

Disruptif dalam bahasa Indonesia berarti perilaku mengganggu. Istilah “perilaku mengganggu” ini mencakup beragam perilaku berupa tantrum, regekan atau tangisan yang berlebihan, menuntut perhatian, ketidakpatuhan, pembangkangan, tindakan agresif terhadap diri sendiri maupun orang lain, mencuri, berbohong, pengrusakan benda-benda dan kenakalan. Anak-anak dengan pola-pola perilaku tersebut diberi label “bertindak diluar batas”, “eksternalisasi”, “menentang”, tidak patuh”, “antisosial”, atau “tidak teratur. Perilaku negatif yang muncul seperti tidak mendengarkan orang tua, tidak taat, mengamuk, memerintah dan menuntut, menangis, merengek merupakan perilaku yang paling signifikan sebesar 50%-80% terjadi pada anak-anak usia 2-4 tahun dan 7-10 tahun (Schroeder & Gordon, 2002).

Pengertian lain tentang perilaku disruptif diungkapkan oleh Slater dan Bramner (dalam Tirtayani et al., 2012) yang menyatakan bahwa perilaku ini meliputi adanya aktivitas pelanggaran aturan, agresivitas dan hiperaktivitas. Kemudian perilaku ini

juga berhubungan langsung dengan tindakan kekerasan, misalnya memukul, atau menendang orang lain.

Ketika anak dengan disruptif mulai masuk ke lingkungan sekolah maka asumsi yang muncul ialah anak tersebut akan memiliki masalah di sekolah dan belajar (Schroeder & Gordon dalam Asizah, 2015). Ini disebabkan karena perilaku disruptif berdampak pada pelemahan fungsi individu minimal di dua tempat berbeda, misalnya terjadi di rumah dan sekolah (Tirtayani et al., 2012).

Menurut Khasinah (2017) perilaku disruptif pada siswa dikenal juga sebagai kenakalan atau partisipasi negatif di dalam kelas. Perilaku seperti ini sering mengganggu proses belajar mengajar di kelas karena mempengaruhi guru dan siswa lainnya. Terkadang, beberapa perilaku dapat ditolerir jika hanya mengganggu sebagian kecil kelas tidak sampai mengganggu keseluruhan kelas. Namun, dalam kajian lain dikatakan bahwa seorang anak yang mengganggu dapat menciptakan kegaduhan dan mengganggu teman yang duduk disebelahnya (Ghazi et al., 2013).

Selain itu, Sida-Nicholls (dalam Mccaskey, 2015) mendefinisikan disruptif sebagai perilaku yang mengganggu tindakan mengajar atau mengganggu pembelajaran siswa yang lainnya yang menyebabkan ketidakamanan secara psikologis dan fisik. Perilaku mengganggu yakni siswa sekolah dasar atau menengah di bawah usia 21 tahun yang secara substansial mengganggu proses pendidikan atau secara substansial mengganggu otoritas guru selama di kelas.

Berdasarkan pendapat tersebut, diketahui bahwa perilaku disruptif oleh siswa ialah kegiatan yang dilakukan oleh siswa yang mengganggu kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

Klasifikasi Perilaku Disruptif

Frick mengklasifikasikan disruptif menjadi dimensi berbentuk orthogonal yang terbagi menjadi “*destructive-non destructive*” dan “*overt-covert*”. *Destructive* berarti melibatkan perilaku pengahcuran sedangkan *non-destructive* tidak sampai pada penghancuran. *Overt-covert* artinya perilaku yang nampak dan tidak tampak. Berikut klasifikasi perilaku disruptif (Schroeder & Gordon, 2002):

- a. *Desructive – Covert*
Perilaku dalam dimensi ini ialah *Property Damege* yakni pengrusakan properti seperti pencurian, pembakaran, vandalism, dan berbohong
- b. *Destructive – Overt*
Perilaku dalam dimensi ini ialah *Aggression* yakni bertindak agresif seperti mengecam, menyerang, berkelahi, mengejek, kasar pada hewan, dan dendam.
- c. *Non Desructive – Covert*
Perilaku dalam dimensi ini ialah *Status Offenses* yakni pelanggaran seperti bolos, penyalahgunaan obat-obatan, kabur dan melanggar jam malam.

d. *Non Desructive – Overt*

Perilaku dalam dimensi ini ialah *Oppositional* yakni perilaku menentang seperti tantrum, ketidakpatuhan, berdebat, mengganggu orang lain, keras kepala, melawan orang dewasa, mudah tersinggung dan pemarah.

Veiga (2008) menjelaskan bahwa perilaku disruptif merupakan perilaku yang terdiri dari :

a. Gangguan-pelanggaran (*Distaction Transgression*).

Perilaku ini mencakup referensi khusus terhadap gangguan dan kelalaian, cemoohan di kelas dan sekolah, dan perilaku membolos (tidak hadir dan telat).

b. Agresi Teman Sekolah (*Schoolmates Agression*).

Perilaku ini mencakup serangan secara fisik maupun verbal terhadap teman sekolah dan terhadap material sekolah itu sendiri.

c. Agresi Otoritas Sekolah (*Authorities Aggression*).

Hal ini terfokus pada perilaku provokatif di sekolah (pergi ke sekolah dalam keadaan mabuk atau di bawah pengaruh obat-obatan), agresi fisik atau kata terhadap guru atau bahkan perampokan di sekolah.

Bentuk-Bentuk Perilaku Disruptif

Disruptif yang biasa dilakukan dengan berada di luar tempat duduk, menjerit, bercakap tanpa kebenaran guru, hiperaktif, bermain dengan objek lain dan bertindak agresif. Secara umumnya, masalah tingkah laku di dalam kelas akan mengganggu kelancaran dan proses belajar-mengajar di dalam kelas (Abdullah, Yasin, & Tahar 2016)

Selain itu, berdasarkan hasil penelitian Ghazi et al. (2013) perilaku disruptif dapat dilihat sebagai siswa yang berkeliaran di dalam ruang kelas, menjawab sebelum pertanyaan selesai, bermain dengan (tangan, kaki, pensil), menggunakan bahasa kasar, saling mengadukan kesalahan teman, merusak material atau bahan-bahan sesukanya, menentang guru pada konsep tertentu, mengabaikan petunjuk guru, pergeseran dari satu kursi ke kursi lainnya, menyinggung masalah agama, tempramen terhadap hukuman yang diberikan, mengeluh pada temannya,

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Disruptif

Perilaku disruptif tersebut disebabkan oleh beberapa faktor. Ghazi et al. (2013) mencantumkan sejumlah faktor yang dapat menyebabkan perilaku yang tidak tepat seperti pola asuh yang tidak konsisten, orang tua yang tidak peduli, orang tua yang terlalu protektif, miskin, pengajaran berkualitas buruk, sikap negatif guru, kurangnya motivasi dari guru, beban pembelajaran dan kurangnya alternatif, pengaruh buruk masyarakat lokal, masalah psikologi siswa, dan kondisi kelas yang buruk.

Hankin, Abela, Auerbach, McWhinnie, dan Skitch (dalam Tirtayani et al., 2012) mengemukakan beberapa faktor yang disinyalir kuat dapat mempengaruhi kecenderungan permasalahan perilaku pada anak. Beberapa faktor internal antara lain adalah kerentanan genetika, biologis, temperamen/ kepribadian anak, kerentanan emosi dan kognitif. Sementara, faktor eksternal yang sekiranya berpengaruh ialah kondisi lingkungan yang memicu stres, gaya kelekatan dengan orangtua, hubungan orangtua dengan anak, serta kerentanan interpersonal.

Selain itu Ju (2008) menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku disruptif ialah :

1. Faktor rumah

Menurut Walker, Ramsey, dan Gresham (dalam Ju, 2008) faktor rumah mengacu pada hasil faktor sosial dan pribadi yang memberi tekanan besar terhadap kehidupan keluarga seperti kemiskinan, perceraian, narkoba, dan masalah alkohol, penganiayaan fisik. Tekanan-tekanan tersebut mengacaukan pola asuh yang seharusnya berjalan dengan baik.

2. Faktor siswa dapat didefinisikan bahwa perilaku mengganggu tersebut akibat dari perilaku individu siswa yang bertujuan untuk mendapatkan perhatian ekstra, melarikan diri atau menghindari situasi yang menuntut, mendesak dan berkomunikasi orang lain.

3. Faktor Guru

Menurut Harmer (dalam Ju, 2008), faktor guru mengacu pada pemilihan topik atau aktivitas yang tidak sesuai yang menyebabkan kebosanan pada individu, atau cara mendidik siswa seperti ketidakadilan yang dilakukan guru terhadap siswa.

Good Behavior Game

Pertama kali diperkenalkan oleh Barrish, Saunders, dan Wolf (1969). *Good behavior game* merupakan prosedur kontingensi kelompok interdependen yang umum digunakan dan dirancang untuk mengurangi perilaku mengganggu di lingkungan kelas. *Good behavior game* adalah intervensi kelas yang melibatkan berbagai kegiatan seperti mengatur aturan, membagi kelas menjadi tim, memberikan umpan balik atas pelanggaran peraturan, dan memberikan imbalan yang bergantung pada beberapa peraturan pelanggaran (Barrish, Saunders, & Wolf dalam Donaldson & Fisher, 2017). Pendapat lain menyatakan bahwa *good behavior game* adalah program berbasis kelas yang menargetkan pencegahan dan intervensi dini dalam perilaku agresif dan mengganggu. Prinsip dasar permainan dinyatakan oleh Barrish, Saunders, dan Wolf (dalam Korpershoek et al., 2014); mereka mendefinisikan permainan sebagai "teknik pengelolaan perilaku kelas, yang didasarkan pada penguat yang alami ke kelas, selain perhatian guru.

Good behavior game dilandasi oleh dua teori besar dalam perspektif behavioral atau perilaku. Teori tersebut merupakan teori pengondisian operan yang landasannya dari ilmuwan Thorndike dan disempurnakan oleh B.F Skinner. Sekitar

130 tahun penelitian psikologi yang mendalam menunjukkan bahwa perilaku bervariasi sebagai fungsi dari konsekuensinya. Thorndike pertama kali menyebutnya sebagai "*Law of Effect*" di awal tahun 1900-an. Thorndike meringkas hubungan tersebut dengan memformulasikan *law of effect* sebagai respons-respons yang mendorong pada konsekuensi yang memuaskan dan lebih mungkin untuk diulang (Feldman, 2012). Sehingga hukum akibat (*law of effect*) adalah hubungan stimulus respon yang cenderung diperkuat bila akibatnya menyenangkan dan cenderung diperlemah jika akibatnya tidak menyenangkan. Hukum ini juga berisikan 2 hal, yaitu :

1. Suatu tindakan/perbuatan yang menghasilkan rasa puas (menyenangkan) akan cenderung diulang, sebaliknya suatu tindakan (perbuatan) menghasilkan rasa tidak puas (tidak menyenangkan) akan cenderung tidak diulangi. Hal ini menunjukkan bagaimana pengaruh hasil perbuatan bagi perbuatan itu sendiri.
2. Dalam pendidikan, hukum ini diaplikasikan dalam bentuk hadiah dan hukuman. Hadiah menyebabkan orang cenderung ingin melakukan lagi perbuatan yang menghasilkan hadiah tadi, sebaliknya hukuman cenderung menyebabkan seseorang menghentikan perbuatan, atau tidak mengulangi perbuatan.

Penelitian terdahulu dari Thorndike inilah yang menjadi landasan oleh B.F Skinner dalam mempopulerkan proses pengondisian operan. Pengondisian operan adalah proses belajar dimana respons yang disadari diperkuat atau diperlemah, tergantung pada konsekuensi yang menyenangkan atau tidak menyenangkan. B.F Skinner dengan sebuah kotak Skinner yang digunakan untuk mempelajari pengondisian operan dengan objek seekor tikus yang mana tikus tersebut belajar untuk menekan tuas agar memperoleh makanan yang diberikan dalam nampan (Feldman, 2012).

Dalam hal ini, Skinner menyatakan bahwa proses yang mengarahkan tikus untuk terus menekan pedal sebagai penguat atau *reinforcement*. *Reinforcement* adalah proses dimana stimulus meningkatkan terjadinya pengulangan perilaku yang telah dimunculkan. Berikutnya, salah satu konsep di dalam pengondisian operan ialah hukuman atau *punishment*. Hukuman adalah stimulus yang menurunkan kemungkinan bahwa perilaku akan kembali terjadi (Feldman, 2012). Selain itu, *good behavior game* juga dilandasi dengan prinsip teori belajar Albert Bandura yakni siswa mendapatkan modeling dari teman sebaya yang berperilaku sesuai dan tidak mengganggu. Belajar observasional dari Bandura disebut juga imitasi atau pemodelan adalah pembelajaran yang terjadi ketika individu mengamati dan meniru perilaku. Dalam teori Bandura terdapat komponen penguatan yakni ketika perilaku model tersebut diikuti oleh konsekuensi. Prinsipnya ialah ketika model mendapatkan imbalan atas perilaku yang dimunculkan akan meningkatkan kemungkinan bahwa pengamat akan mengulangi perilaku tersebut dan proses ini disebut penguat pengganti. Pada sisi lain, melihat model mendapatkan hukuman mungkin akan memperkecil kemungkinan bahwa pengamat mengulang perbuatan tersebut dan proses ini disebut hukuman pengganti (King, 2016).

Good behavior game mengacu pada prinsip-prinsip pengondisian operan yang menyatakan bahwa modifikasi perilaku terjadi melalui *reinforcement*. Perilaku yang sesuai atau diinginkan mendapatkan penguatan positif, yang mengarah pada peningkatan perilaku yang diinginkan. Sedangkan, perilaku yang tidak pantas atau tidak diinginkan, seperti perilaku mengganggu, mendapatkan hukuman atau sanksi. Menurut pengkondisian operan, hukuman ini harus mengarah pada penurunan perilaku yang tidak diinginkan. *Good behavior game* juga mengacu pada prinsip-prinsip Teori Belajar Sosial oleh Albert Bandura. Anak-anak yang mengambil bagian *good behavior game* akan mempelajari perilaku yang sesuai melalui pemodelan perilaku tersebut oleh teman sebaya mereka di kelas (Anyibofu, 2016)

Tujuan *Good Behavior Game*

Good behavior game dikembangkan untuk membantu guru mengelola ruang kelas tanpa harus menanggapi secara individual setiap kali siswa bereperilaku disruptif di kelas (Kellam, et al, 2011). *Good behavior game* dapat mengurangi perilaku kelas yang tidak sesuai dan mengganggu (seperti berbicara keluar, jelajah atau di luar kursi, perilaku tidak sopan) Selain itu, *good behavior game* memperkenalkan anak-anak pada peran mereka sebagai siswa dan anggota dari komunitas kelas (Kellam et al., 2011) sehingga *good behavior game* menurunkan perilaku disruptif dan meningkatkan *on task* maka hal ini dapat memungkinkan guru lebih banyak waktu untuk mengajar dan siswa lebih banyak waktu untuk belajar (Gessel, 2014).

Hubungan Perilaku Disruptif dan *Good Behavior Game*

Teknik keperilakuan merupakan bentuk penanganan yang dinilai efektif terhadap kasus perilaku disruptif (Stage dan Quiroz dalam Tirtayani et al., 2012). Salah satu teknik perubahan perilaku ialah dengan *good behavior game*.

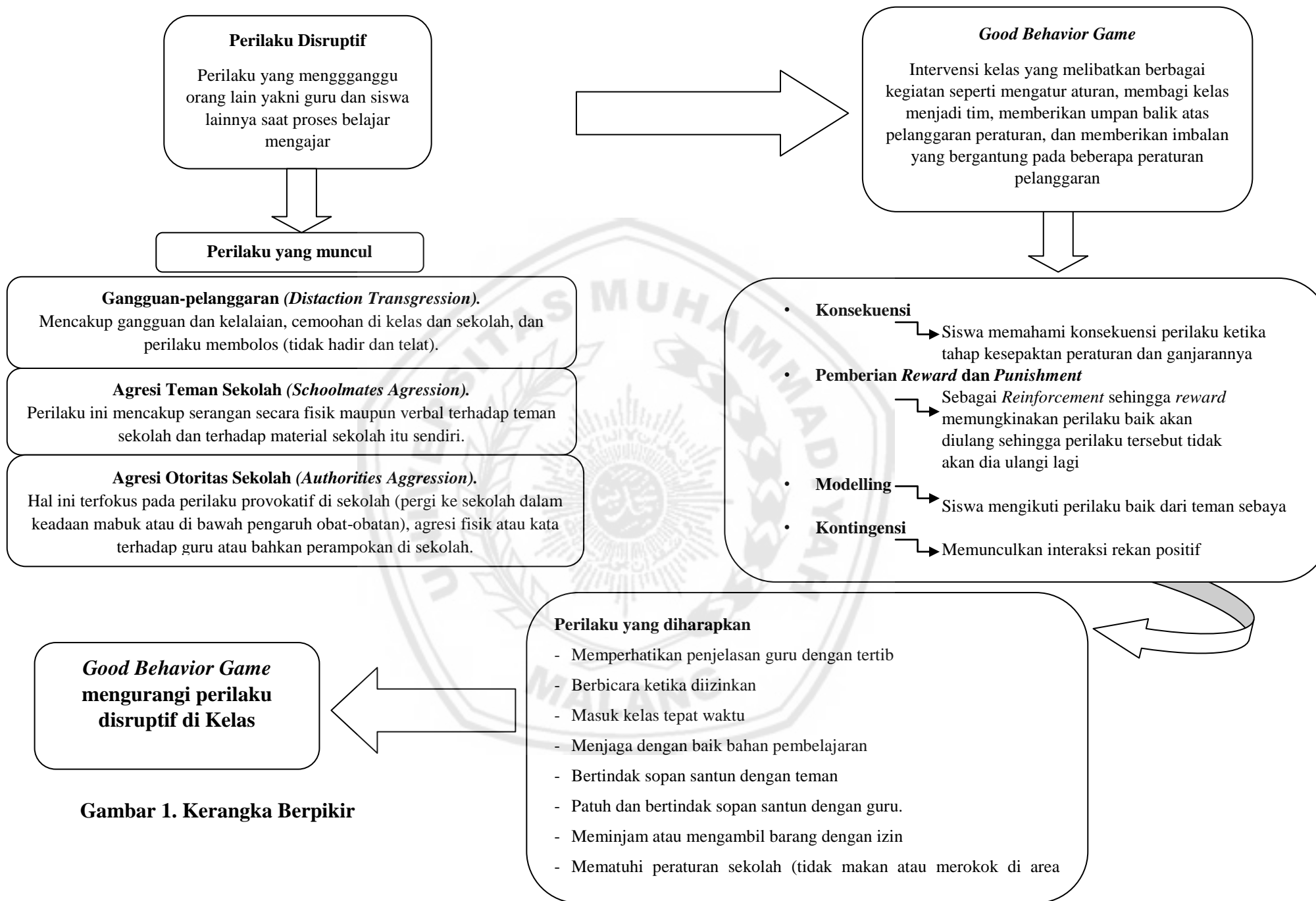
Harriet Barrish dan Muriel Saunders serta ilmuwan seperti Mont Wolf berasumsi bahwa perilaku disruptif dan tidak menyenangkan yang dilakukan oleh para siswa mungkin terjadi karena mereka diperkuat oleh teman-teman sebaya mereka dan orang lain yang ada di lingkungan sekolah karena bisa jadi, senyuman, cekikikan, tawa dan bahkan cemoohan dari siswa lain justru memperkuat perilaku siswa yang mengganggu tersebut dan membuat perilaku disruptif tersebut menjadi lebih tinggi. Inilah yang membuat guru kesulitan untuk menanganinya dan berbahaya bagi proses pembelajaran (Embry, 2002).

Adanya penguat yang salah tersebut menjadikan siswa yang berperilaku mengganggu semakin sering mengulang perilakunya karena ia merasa mendapatkan perhatian dan membuat siswa lain terhibur padahal perilaku tersebut terjadi dalam proses pembelajaran yang menyebabkan kelas menjadi tidak efektif. Konsep modifikasi perilaku *good behavior game* akan membalikan situasi tersebut sesuai sebagaimana mestinya, dimana perilaku baik atau sesuai akan ditingkatkan dengan memberikan *reward* sehingga memungkinkan perilaku baik akan diulang, selain

itu siswa yang melakukan perilaku disruptif yakni menggagu di kelas akan mendapatkan ganjaran berupa *punishment* sehingga perilaku tersebut tidak akan di ulangi lagi. Formula ini menggunakan pengondisian operan yakni proses belajar dimana respons yang disadari diperkuat atau diperlemah, tergantung pada konsekuensi yang menyenangkan atau tidak menyenangkan (Feldman, 2012). Konsekuensi disini berupa *reward* dan *punishment* sehingga siswa diajarkan mengenai konsekuensi yakni secara tidak sengaja mereka telah beradaptasi dengan peraturan sekolah, memahami konsekuensi dari perilaku yang tidak pantas (Kopershoek et al, 2014). Adapun konsekuensi dan peraturan tersebut akan disepakati saat tahap persiapan sebelum *good behavior game* berlangsung.

Selanjutnya, *good behavior game* memfasilitasi interaksi rekan positif antara anak-anak yang disruptif dan tidak disruptif melalui pendekatan berbasis tim, menggunakan kontingensi kelompok (Kopershoek et al., 2014). Sehingga, konsep modeling dapat berlangsung yakni ketika teman sebaya mereka yang berperilaku baik mendapatkan imbalan atas perilaku yang dimunculkan maka kemungkinan siswa yang berperilaku disruptif akan meniru hal tersebut dan di sisi lain ketika ada teman yang lainnya yang mengganggu kelas mendapatkan hukuman maka hal tersebut akan ia hindari.

Oleh sebab itu, perilaku disruptif memiliki keterkaitan dengan *good behavior game* karena ketika *good behavior game* berlangsung secara optimal sesuai dengan prinsipnya maka perilaku disruptif siswa dapat dikurangi tingkatnya karena perilaku disruptif di kelas terjadi ketika ada penguatan yang salah dari lingkungan sedangkan *good behavior game* akan bekerja membalikan situasi tersebut dengan memberikan konsekuensi *reinforcement* dan *punishment* untuk mengurangi perilaku disruptif. Serta *good behavior games* secara langsung melakukan intervensi dalam konteks sosial anak-anak dan diharapkan dapat menghasilkan interaksi rekan positif yang mendasari pengaruh program terhadap perilaku siswa.

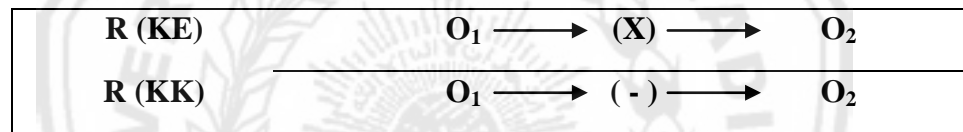


Gambar 1. Kerangka Berpikir

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen kuasi (*quasi experiment*) yakni eksperimen yang dibuat seolah-olah murni dengan kata lain semu karena adanya pengontrolan variabel yang dilakukan oleh peneliti. Seperti yang dijelaskan oleh Latipun (2017), bahwa kuasi eksperimen dilakukan tanpa randomisasi namun masih menggunakan kelompok kontrol. Kelompok kontrol sangatlah penting untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang terjadi akibat suatu perlakuan sehingga sebuah eksperimen akan mudah disimpulkan bahwa sebab-akibat yang terjadi adalah hasil perlakuan oleh peneliti (Latipun, 2017). Terdapat berbagai macam jenis desain kuasi eksperimen, namun dalam penelitian ini desain yang digunakan ialah desain eksperimen ulang non-random (*non-randomized pre-test posttest control group design*). Kelompok tidak diambil secara acak (non-random) melainkan sesuai dengan kriteria peneliti dengan mekanisme pengukuran awal (*pretest*) selanjutnya kelompok diberikan perlakuan dan yang terakhir pengukuran kembali (*posttest*). Rancangan penelitian dapat dilihat dari Gambar 2.



Gambar 2. Rancangan Penelitian

Keterangan:

KE = Kelompok Eksperimen

KK = Kelompok Kontrol

O₁ = Pengukuran awal sebelum diberi perlakuan

X = Perlakuan

O₂ = Pengukuran akhir setelah diberi perlakuan

Perlakuan yang akan diberikan dalam penelitian ini adalah modifikasi perilaku berupa *good behavior game* yang bertujuan untuk mengurangi perilaku disruptif di dalam kelas pada siswa sekolah dasar.

Subjek Penelitian

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini ialah *purposive sampling* yakni pemilihan sampling sesuai dengan kriteria peneliti. Adapun kriteria yang direncanakan oleh peneliti ialah siswa sekolah dasar kelas V dan selanjutnya peneliti akan melakukan *screening* dengan skala dan mengambil siswa yang memiliki tingkat perilaku disruptif dengan kategori sedang, tinggi dan sangat tinggi. Siswa kelas V (lima) dipilih peneliti karena sesuai dengan tahapan perkembangan anak, tingkat tersebut berada di masa anak-anak pertengahan dan akhir yang mana

anak mulai mengenal dan berinteraksi dengan lingkungan yang lebih kompleks yakni sekolah serta banyak aktivitas yang mereka lakukan di sekolah. Selain itu, konsep *good behavior game* diimplementasikan dan dievaluasi untuk anak kelas satu sampai kelima. Selanjutnya, untuk mengetahui tingkat kategori sedang dan tingginya perilaku disruptif peneliti akan memberikan skala pengukuran sebelum perlakuan (*pre-test*). Selanjutnya, skala yang diberikan tersebut akan dihitung berdasarkan norma kelompok.

Variabel dan Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yakni variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas merupakan variabel yang memberi pengaruh atau diuji pengaruhnya terhadap variabel lain. Sedangkan variabel terikat ialah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Maka, variabel bebas (X) dalam penelitian ini ialah *good behavior game* dan variabel terikat (Y) ialah perilaku disruptif di dalam kelas.

Perilaku disruptif yang menjadi fokus peneliti ialah perilaku mengganggu di kelas dimana suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa-siswi menimbulkan ketidaknyamanan bahkan mengganggu kegiatan belajar-mengajar. Adapun bentuk kegiatannya seperti siswa berjalan-jalan di kelas saat pembelajaran, berbicara tanpa seizin guru, membuat kebisingan, memanggil-manggil teman, mengejek, berkelahi dengan teman, melawan perintah guru, tidak memperhatikan penjelasan guru, tidak mengerjakan tugas serta kegiatan-kegiatan lain yang menyebabkan kelas tidak kondusif.

Good behavior game adalah salah satu bentuk modifikasi perilaku yang akan diberikan peneliti kepada siswa. Bentuk modifikasi perilaku ini seperti mengadakan kompetisi di dalam kelas yang mana siswa terbagi menjadi beberapa kelompok. Kegiatan diawali dengan kesepakatan peraturan oleh peneliti dengan seluruh siswa dimana kesepakatan tersebut berupa peraturan-peraturan untuk berperilaku baik saat kegiatan belajar-mengajar. Setiap kegiatan yang melanggar maka akan diberikan konsekuensi yakni pengurangan poin pada kelompok tersebut sehingga masing-masing anggota kelompok bertanggung jawab dengan perolehan poin kelompok. Di setiap akhir proses pembelajaran peneliti akan memberikan reward pada kelompok yang memperoleh poin tertinggi. Serta memberikan *feedback* dan *punishment* kepada kelompok dengan poin terendah. *Feedback* yang evaluasi berupa kesalahan apa yang mereka lakukan dan dampaknya dalam proses pembelajaran sehingga siswa mendapatkan pemahaman serta urgensi berperilaku baik.

Adapun pengumpulan data diperoleh dari hasil wawancara dan observasi serta pengisian skala dari peneliti. Wawancara dan observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi riil yang dialami dan mengetahui keadaan mereka. Selain itu, pengukuran skala dilakukan guna mengetahui tingkat perilaku mengganggu mereka di dalam kelas. Skala yang digunakan adaptasi dari skala DBS-PS (*Disruptive*

Behavior Scale Professed by Students) oleh Feliciano H. Veiga (Veiga, 2008). Jumlah item pada skala ini ialah 16 item. Namun, dilakukan proses adaptasi dan validitas reliabilitas karena skala menggunakan bahasa Inggris sehingga perlu diterjemahkan dan skala tersebut ditujukan untuk anak SMP jadi peneliti melakukan *try out* untuk menyesuaikan beberapa item yang budayanya berbeda dengan Indonesia dan karakteristik usia subjek. Hasil reliabilitas setelah *tryout* sebesar 0,831 dan nilai validitasnya berada antara 0.212 – 0.717.

Prosedur dan Analisa Data

Secara umum penelitian dan intervensi ini dilakukan dengan beberapa alur prosedur berupa tahap persiapan, tahap intervensi, tahap akhir dan analisa data. Tahap persiapan yakni peneliti melakukan pendalaman materi dan adaptasi alat ukur serta proses *try out*.

Tahap persiapan. Peneliti melakukan wawancara dan observasi pada pihak-pihak yang terkait yakni guru dan siswa mengenai kondisi riil saat proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, peneliti melakukan adaptasi skala dan proses *try out* skala pada anak-anak yang duduk di kelas V (lima) dan kelas IV (empat). Kelas empat dipilih karena rentangan usia mendekati usia anak kelas V dan jika skala secara mudah dipahami oleh usia dibawahnya maka skala tersebut bisa dikerjakan pada anak kelas V (lima). Jumlah responden yang mengikuti *try out* yakni 81 orang dari berbagai sekolah yakni SDN 1 Mojorejo, SD Muhammadiyah 1, SDIT Al-Auliya Balikpapan, dan SDN 012 Balikpapan Timur. Setelah mendapatkan item yang valid, peneliti memberikan *pre-test* kepada siswa kelas V (lima) SDN Pendem 2.

Setelah melakukan persiapan, selanjutnya peneliti akan mulai melakukan intervensi *good behavior game*. Adapun tahap yang dilakukan sebagai yakni pengenalan dan izin kepada guru dengan cara menginformasikan kepada guru mengenai permasalahan yang terjadi dan menawarkan penanganan *good behavior game*. Menjelaskan teknis pelaksanaannya, tujuan pelaksanaan dan meminta izin mengadakan intervensi di kelas. Intervensi *good behavior game* dilakukan selama 5 hari. Karena salah satunya kegiatan *good behavior game* bisa dilakukan 3-5 kali pertemuan dalam seminggu (Joslyn, Vollmer, & Hernández, 2014)

Tahap intervensi pada hari pertama terdiri dari dua sesi yakni sesi pembentukan kelompok dan pengenalan *good behavior game*. Peneliti mengumumkan jumlah tim beserta anggota yang sudah disusun berdasarkan hasil asesmen. Dimana setiap kelompok terdiri dari siswa yang memiliki tingkat perilaku disruptif sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah. Peneliti secara sengaja akan memberikan kuis mencari kata pada siswa yang berperilaku disruptif sedang, tinggi dan sangat tinggi. Mereka akan dipilih sebagai perwakilan kelompok untuk menyelesaikan kuis tersebut diluar ruang kelas. Selanjutnya saat mereka diluar ruangan,

intervensionis akan melakukan *briefing* kepada kelompok siswa yang memiliki tingkat perilaku disruptif sedang, rendah dan sangat rendah yang mana mereka akan dijadikan *role model* dalam berperilaku baik selama pembelajaran dikelas serta mereka akan saling mengibatkan teman-teman yang melakukan perilaku disruptif. Sehingga para model ini akan menjadi contoh untuk siswa yang berperilaku disruptif tinggi dan sangat tinggi. Sesi selanjutnya pengenalan *good behavior game*, peneliti menjelaskan tentang peraturan *good behavior game* dengan pembagian kertas tata tertib dan perilaku-perilaku disruptif. Siswa diperintahkan untuk membaca bentuk-bentuk perilaku disruptif dan menilai sendiri apakah perilaku tersebut pantas atau tidak dilakukan selama pembelajaran. lalu peneliti menyampaikan sistem skoring yakni setiap perilaku disruptif yang dilakukan oleh anggota tim akan berdampak pada pengurangan poin tim. Sehingga tim yang mendapatkan skor paling rendah akan mendapatkan *punishment*.

Tahap selanjutnya di hari kedua terdapat sesi komepensi, pemberian *reward* dan *punishment*, serta *feedback*. Peneliti masuk kelas di awal pembelajaran dan melakukan observasi perilaku siswa apakah siswa sudah mengikuti prosedur dan mematuhi peraturan yang sudah disepakati guna mengurangi perilaku disruptif pada subjek yang memiliki tingkat sedang, tinggi dan sangat tinggi. Selanjutnya, mendekati jam terakhir, peneliti menghitung perolehan skor dan bersiap untuk mengumumkan dan memberikan *feedback* pada siswa. Peneliti membacakan masing-masing perolehan skor dan ditempelkan di papan kendali setiap harinya. Tim yang menang akan diberikan *reward* sedangkan kalah mendapatkan *punishment*. Dan yang pasti *feedback* pada tim yang kalah juga diberikan evaluasi diri dan motivasi pada mereka. Tahapan ini berlanjut di hari-hari berikutnya.

Tahap analisa data, peneliti melakukan analisa data setelah serangkaian intervensi dan mendapatkan hasil *post-test*. Selanjutnya, peneliti menganalisis kenormalan data atau uji normalitas. Semua data diinput menggunakan program SPSS *for windows ver.21*. Uji statistik yang pertama ialah *Mann Whitney* untuk mengetahui homogenitas atau kesetaraan kelompok eksperimen dan kontrol. Setelah itu melakukan uji statistik *Wilcoxon* pada masing-masing kelompok untuk mengetahui apakah ada penurunan tingkat perilaku disruptif setelah diberi perlakuan dan tidak diberi perlakuan. Terakhir, peneliti membahas hasil tersebut secara keseluruhan dengan data-data penunjang yakni observasi dan wawancara.

HASIL PENELITIAN

Dalam bagian ini, dipaparkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan dan dijelaskan sesuai dengan tabel-tabel berikut. Tabel pertama menjelaskan mengenai karakteristik subjek dalam penelitian ini. Adapun subjek penelitian ini ialah siswa-siswa SDN Pendem 02 yang didapatkan dari hasil *screening*. Setelah itu, subjek yang dimaksudkan terbagi menjadi dua kelompok yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 1. Karakteristik Subjek Penelitian

	Karakteristik	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Usia	Anak-anak tengah dan akhir	10 – 11 tahun	10 – 11 tahun
Jenis Kelamin	Laki-laki	5 orang	6 orang
	Perempuan	3 orang	2 orang
Jumlah		8 orang	8 orang

Berdasarkan tabel 3 tersebut, diketahui bahwa jumlah masing-masing kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebanyak 8 orang. Pada kelompok eksperimen jumlah anak laki-laki sebanyak 5 orang dan jumlah perempuan sebanyak 3 orang. Sedangkan pada kelompok kontrol jumlah anak laki-laki sebanyak 6 orang dan perempuan sebanyak 2 orang. Rata-rata skor *pre-test* pada kelompok eksperimen ialah 28,25 dan rata-rata skor *pre-test* kelompok kontrol yakni 29,00. Kedua kelompok tersebut memiliki kategori perilaku disruptif dengan kategori sangat tinggi, tinggi dan sedang.

Tabel 2. Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Keterangan	Nilai Sig.
<i>Pre-test</i> eksperimen	0,148
<i>Pre-test</i> kontrol	0,197

Dari tabel diatas diketahui bahwa hasil dari *test of normality* dengan menggunakan Shapiro-Wilk diperoleh nilai signifikansi pada kedua kelompok lebih dari 0,05 (sig. > 0,05). Maka kedua data tersebut normal, yakni kelompok eksperimen dengan nilai 0,148 sedangkan kelompok kontrol 0,197. Namun, jumlah subjek kurang dari 30 orang maka peneliti melakukan uji statistik dengan non-parametrik *Wilcoxon*.

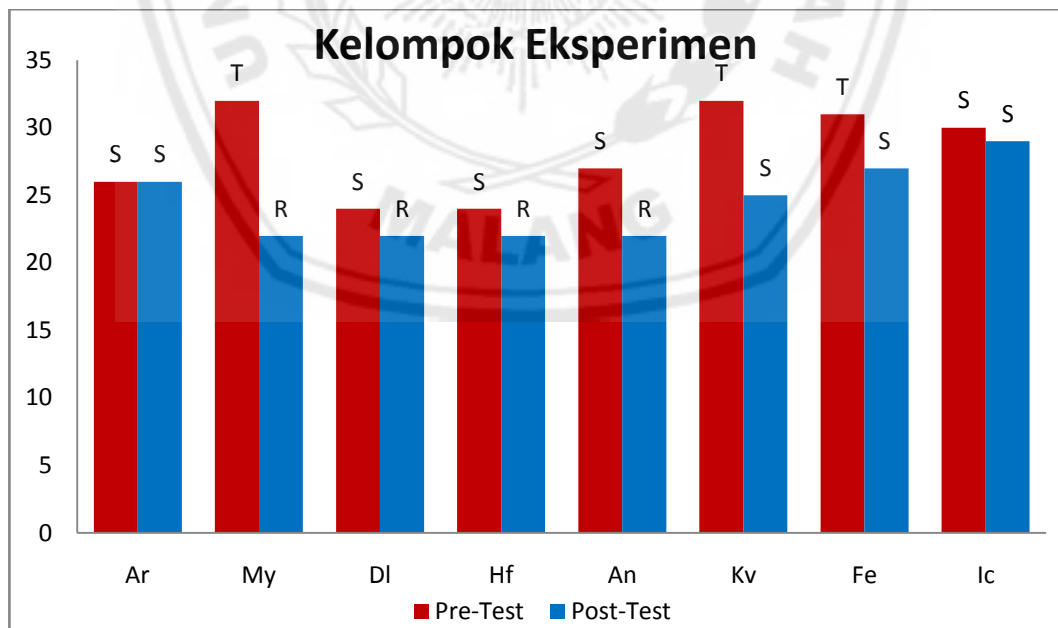
Selanjutnya peneliti menganalisis skor perilaku disruptif pada kedua kelompok tersebut sebelum diberikan perlakuan berupa *good behavior game*. Uji statistik yang digunakan ialah *Mann Whitney* untuk melihat apakah kedua kelompok sudah identik atau setara.

Tabel 3. Deskriptif Uji Mann Whitney Data Pre-test Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kelompok	N	Z	P
Eksperimen	8	-0,370	0,721
Kontrol	8		

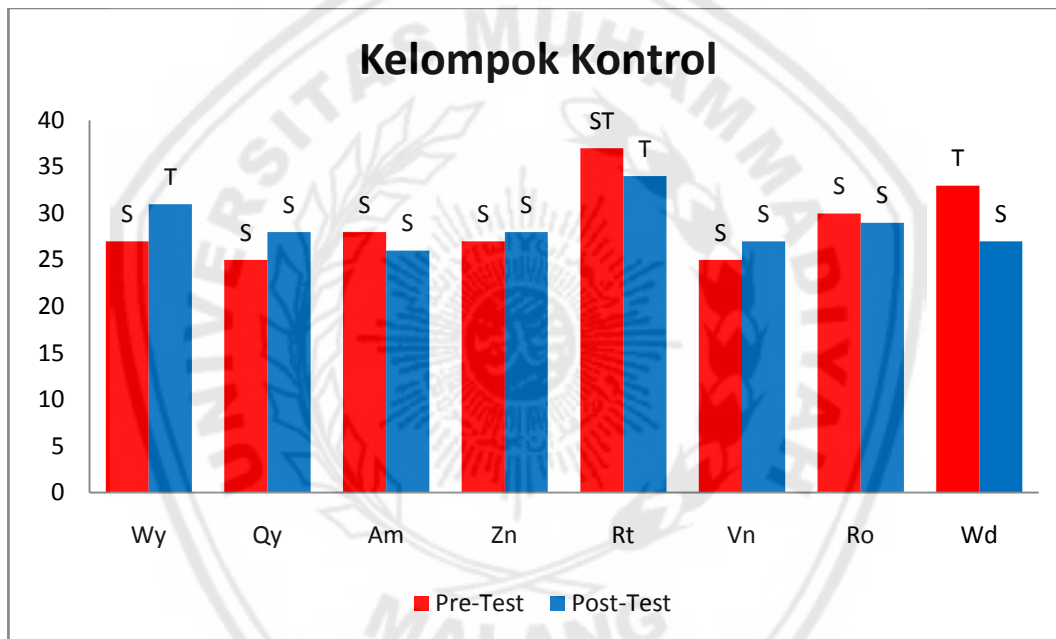
Berdasarkan hasil uji analisis *Mann Whitney* pada tabel diatas diketahui bahwa nilai probabilitas sebesar 0,721 yang mana nilai $p > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat perilaku disruptif pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan *good behavior game*. Dengan demikian dapat diketahui bahwa kondisi kedua kelompok dalam keadaan setara atau identik sebelum diberikan perlakuan berupa *good behavior game*.

Berikutnya, peneliti memberikan perlakuan yang berbeda kepada kedua kelompok tersebut. kelompok eksperimen diberikan perlakuan *good behavior game* sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan. Maka peneliti dapat mengetahui gambaran tingkat perilaku disruptif pada kedua kelompok yang diberikan perlakuan *good behavior game* dan yang tidak diberi perlakuan. Gambaran tersebut dapat terlihat dari diagram *pre-test* dan *post-test* masing-masing kelompok.



Gambar 3. Hasil Pre-Test dan Post-Test Kelompok Eksperimen

Berdasarkan dari diagram diatas dapat dilihat perbedaan tingkat perilaku disruptif pada kelompok eksperimen yang diberikan *good behavior game*. Terlihat dari delapan subjek, terdapat enam subjek yang mengalami penurunan perilaku disruptif yakni My, Dl, Hf, An, Kv dan Fe. Sedangkan dua subjek tidak mengalami penurunan atau peningkatan yakni Ar dan Ic. Tiga subjek mengalami penurunan yang signifikan dari perilaku disruptif yang tinggi menjadi sedang dan rendah. Subjek My, perilaku disruptif sebelum mengikuti *good behavior game* berada dalam kategori tinggi dan setelah mengikuti *good behavior game* menjadi rendah. Sedangkan Kv dan Fe, dari perilaku disruptif tinggi menjadi sedang. Selain itu pada subjek Dl, Hf, dan An mengalami penurunan dari sedang menjadi rendah. Terakhir, Ar dan Ic tidak mengalami penurunan namun mereka masih berada di dalam kategori yang sama yakni sedang. Berikutnya pada kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan *good behavior game* dapat dilihat seperti berikut.



Gambar 4. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelompok Kontrol

Pada kelompok kontrol tidak terlihat perubahan yang signifikan pada kedelapan subjek tersebut. Tidak ada penurunan yang signifikan pada kelompok yang tidak diberi *good behavior game*. Hanya ada dua subjek yang mengalami penurunan tingkat disruptif namun kelima subjek berada dalam kategori yang sama sedangkan satu subjek justru mengalami peningkatan perilaku disruptif. Subjek Rt dan Wd mengalami penurunan perilaku disruptif, Rt turun dari sangat tinggi menjadi tinggi sedangkan Wd dari tinggi menjadi sedang. Pada kelima subjek yakni Qy, Am, Zn, Vn dan Ro tidak mengalami perubahan tingkat perilaku disruptif. Terakhir pada subjek Wy justru mengalami peningkatan dari sedang menjadi tinggi.

Sehingga dari penejelasan deskriptif diatas nampak perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Pada kelompok eksperimen pola diagramnya cenderung menurun dan tetap sedangkan kelompok kontrol tidak melihtakan konsistensi dan cenderung tetap. Maka dapat diketahui bahwa adanya efek *good behavior game* pada kelompok yang diberikan yakni kelompok eksperimen.

Selain itu, hal tersebut juga nampak pada hasil uji analisis yang dilakukan oleh peneliti seperti yang dipaparkan pada tabel 4.

Tabel 4. Deskriptif Uji Wilcoxon Data Pre-test dan Post-test Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kelompok	N	Rata-rata Skor DBS-PS		Z	P
		Pre-Test	Post-Test		
Eksperimen	8	28,25	24,35	-2,371	0,009
Kontrol	8	29,00	28,75	-0,070	0,472

Hasil uji satu sisi dengan menggunakan analisis *Wilcoxon* diperoleh nilai probabilitas pada kelompok eksperimen sebesar 0,009 yang artinya $p < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada skor perilaku disruptif pada kelompok eksperimen yang terlihat dari kondisi *pre-test* dan *post-test*. Terdapat penurunan tingkat perilaku disruptif yang signifikan pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan *good behavior game*. Sedangkan hasil uji analisis *Wilcoxon* pada kelompok kontrol diperoleh nilai probabilitas sebesar 0,472 yang artinya $p > 0,05$. Maka hasil tersebut menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan pada skor perilaku disruptif kelompok kontrol serta tidak ada penurunan yang signifikan pada kelompok kontrol.

Berdasarkan hasil analisis kuantitatif yang telah dipaparkan maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima yaitu *good behavior game* dapat mengurangi perilaku disruptif pada siswa sekolah dasar SDN Pendem 02 dimana hasil penelitian menunjukkan tingkat perilaku disruptif kelompok lebih rendah dibandingkan kelompok kontrol.

DISKUSI

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya penurunan tingkat perilaku disruptif pada anak-anak SD Pendem 02 yang mengikuti kegiatan *good behavior game*. Terbukti dengan adanya perbedaan tingkat perilaku disruptif pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol setelah diberi perlakuan dimana sebelumnya kondisi kedua kelompok saat *pre-test* adalah sama atau setara. Setelah diberi perlakuan pada kelompok eksperimen, dilakukan uji analisis dan terdapat perbedaan tingkat perilaku

disruptif yang terlihat dari hasil *post-test*. Pada kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan *good behavior game* mengalami penurunan tingkat perilaku disruptif secara signifikan sedangkan pada kelompok kontrol tidak mengalami penurunan yang signifikan. Terbukti dari hasil uji analisis *Wilcoxon* diperoleh nilai probabilitas pada kelompok eksperimen sebesar 0,009 yang artinya $p < 0,05$ maka ada perbedaan berupa penurunan tingkat perilaku disruptif setelah diberi *good behavior game*. Sehingga dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa *good behavior game* dapat mengurangi tingkat perilaku disruptif pada siswa.

Perilaku disruptif sendiri merupakan istilah “perilaku mengganggu” yang mencakup beragam perilaku berupa tantrum, regekan atau tangisan yang berlebihan, menuntut perhatian, ketidakpatuhan, pembangkangan, tindakan agresif terhadap diri sendiri maupun orang lain, mencuri, berbohong, pengrusakan benda-benda dan kenakalan (Schroeder & Gordon, 2002). Dalam setting sekolah perilaku ini dikenal juga sebagai kenakalan atau partisipasi negatif di dalam kelas. Perilaku seperti ini sering mengganggu proses belajar mengajar di kelas karena mempengaruhi guru dan siswa lainnya (Khasinah, 2017).

Dalam penelitian ini, perilaku disruptif dilihat dan diukur berdasarkan tiga hal yakni Gangguan-pelanggaran (*Distaction Transgression*), Agresi Teman Sekolah (*Schoolmates Agression*), dan Agresi Otoritas Sekolah (*Authorities Aggression*). Gangguan-pelanggaran (*Distaction Transgression*) mencakup gangguan dan kelalaian, cemoohan di kelas dan sekolah, dan perilaku membolos (tidak hadir dan telat). Agresi Teman Sekolah (*Schoolmates Agression*) yakni perilaku berupa serangan secara fisik maupun verbal terhadap teman sekolah dan terhadap material sekolah itu sendiri. Sedangkan Agresi Otoritas Sekolah (*Authorities Aggression*) terfokus pada perilaku provokatif di sekolah (pergi ke sekolah dalam keadaan mabuk atau di bawah pengaruh obat-obatan), agresi fisik atau kata terhadap guru atau bahkan perampokan di sekolah (Veiga, 2008). Sehingga dari penjabaran ini, peneliti berusaha mengurangi tingkat perilaku disruptif pada siswa kelas V SDN 02 Pendem khususnya yang memiliki kategori tinggi dan sedang. Peneliti menerapkan *good behavior game* untuk mengurangi perilaku disruptif dan hasilnya terbukti efektif dan mampu menurunkan secara signifikan. Adapun penurunan yang signifikan ini dikarenakan langkah-langkah *good behavior game* terlaksana cukup baik sehingga masing-masing tujuan step *good behavior game* teraplikasikan pada siswa.

Good behavior game bisa mengurangi perilaku disruptif karena *good behavior game* merupakan prosedur kontingensi interdependen kelompok yang dirancang untuk mengurangi perilaku mengganggu dalam pengaturan ruang kelas dimana di dalamnya memiliki prosedur yang terstruktur seperti pembagian kelompok, peraturan, dan adanya kontingensi yang akan membentuk siswa secara otomatis akan mengikuti peraturan yang telah dibuat serta sistem *reinforcement*. Dalam penelitian ini langkah-langkahnya ialah, peneliti membagi masing-masing anggota tim dalam *good behavior game*, melakukan *briefing* pada siswa yang memiliki tingkat perilaku disruptif

rendah, pengenalan *good behavior game* pada seluruh siswa, menyepakati peraturan, pemberian *reinforcement*, *feedback*, dan evaluasi secara keseluruhan.

Tahap pembagian tim akan menguatkan hubungan rekan positif untuk mengurangi perilaku disruptif siswa. Peneliti membagi kelompok eksperimen menjadi tiga tim dimana masing-masing tim memiliki komposisi tingkat perilaku disruptif yang seimbang yakni ada anak yang memiliki kategori disruptif sangat rendah, rendah, sedang tinggi dan sangat tinggi. Hal ini dilakukan agar komposisi ketiga tim sama dan memiliki potensi menang yang sama (Joslyn, Vollmer, & Hernández, 2014). Selain itu, *good behavior game* merupakan prosedur kontingensi berfokus pada kelompok dengan bentuk Skinner et al (1999) menjelaskan *interdependent group contingency* atau kontingensi interdependen yang artinya masing-masing anggota kelompok akan mendapatkan akses *reinforcement* berdasarkan pada aspek perilaku kelompok. Interdependen yang berorientasi pada kelompok menjadikan siswa memiliki tujuan bersama, dan para siswa bergantung pada kinerja masing-masing untuk memenuhi tujuan tersebut. Karena nasib mereka saling terjalin misalnya salah satu anggota tim berbuat onar saat guru menerangkan maka poin tim tersebut dikurangi sehingga kontingensi yang bergantung pada kelompok mendorong siswa untuk membantu satu sama lain untuk mencapai tujuan. Sehingga siswa diberikan penguatan hanya ketika setiap orang dalam kelompok mencapai suatu level atau berperilaku secara tepat serta kontingensi kelompok jelas efektif memperbaiki prestasi akademik dan perilaku di kelas bila setiap orang dalam kelompok mampu membuat respon yang diinginkan (Omrord, 2008). Dalam hal ini siswa saling membantu dan mengingatkan untuk berperilaku baik selama di kelas. Maka *good behavior game* memfasilitasi interaksi rekan positif antara anak-anak yang disruptif dan tidak disruptif melalui pendekatan berbasis tim, menggunakan kontingensi kelompok (Kopershoek et al, 2014)

Selain itu, *good behavior game* adalah penanganan dalam bentuk *classwide* atau penanganan di dalam kelas sehingga seluruh kelas akan berperan untuk mengurangi perilaku disruptif dan seluruh siswa mengikuti prosedur *good behavior game* ini. Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan pada subjek yang memiliki tingkat disruptif tinggi dan sedang sehingga peneliti mengadakan *briefing* pada anak-anak yang memiliki tingkat disruptif rendah dan juga yang tidak masuk ke dalam kriteria subjek untuk menjadi perilaku model untuk teman-temannya yang memiliki perilaku disruptif dan tinggi sehingga seluruh kelas mengikut *good behavior game*. Hal ini dilakukan karena *good behavior game* juga dilandasi dengan prinsip teori belajar Albert Bandura yakni siswa mendapatkan modeling dari teman sebaya yang berperilaku sesuai dan tidak mengganggu (Anyibofu, 2016).

Setelah tahap diatas telah dilakukan, selanjutnya ialah membentuk dan menyepakati peraturan. Hal ini diawali peneliti dengan membagikan kertas yang berisi macam-macam bentuk perilaku disruptif dan tata tertibnya. Peneliti memberikan kesempatan diskusi bersama seluruh siswa untuk membentuk target perilaku baik untuk mengurangi perilaku disruptif tersebut. Seluruh siswa antusias memberikan

pendapatnya tentang target perilaku baik serta menyadari bahwa perilaku-perilaku disruptif tersebut tidak baik dilakukan. Tahap ini disebut juga oleh kaum behavioris pembentukan *terminal behavior* (perilaku akhir) yakni bentuk dan frekuensi sebuah respons yang diinginkan dan berusaha dikembangkan melalui kondisioning operan. Sangat penting menjelaskan di awal perilaku yang kita ingin pelajari dan ditunjukkan kepada siswa secara spesifik, konkret dan dapat diamati. Dengan menentukan perilaku akhir memberikan peneliti dan siswa target-target yang harus dikejar dan pada akhirnya dapat mengetahui apakah target tersebut tercapai atau tidak (Omrord, 2008).

Disini peneliti juga menyampaikan sistem *reward* dan *punishment* yang akan menjadi penguat perilaku mereka dimana setiap kelompok yang melanggar akan mendapatkan pengurangan skor dan dihukum jika skornya terendah walaupun hanya salah satu anggota tim yang melakukan pelanggaran dan tim yang mampu mempertahankan skor akan mendapatkan *reward* karena prinsip *good behavior game* ini ialah interdependen. Hal ini dijelaskan juga oleh Gottfredson dan Moles bahwa ketika siswa diberitahukan tentang kontingensi respons-hukuman di awal, mereka akan cenderung kurang terlibat dalam perilaku yang dilarang, serta tidak kaget atau benci bila hukuman dijalankan (Omrord, 2008). Tujuan dari tahap pembuatan, penyepakatan peraturan ini ialah membantu siswa dengan menyesuaikan diri dengan peraturan sekolah, memahami konsekuensi dari perilaku yang tidak pantas, dan membantu siswa memahami dampak perilaku mereka di lingkungan kelas. Sehingga siswa belajar bahwa mereka memengaruhi konsekuensi-konsekuensi yang mereka alami yaitu mereka memiliki kontrol atas apa yang terjadi pada diri mereka (Omrord, 2008)

Selain itu, sistem *reinforcement* juga penting dalam *good behavior game* dalam pengubahan perilaku karena *good behavior game* mengacu pada prinsip-prinsip pengondisian operan yang menyatakan bahwa modifikasi perilaku terjadi melalui *reinforcement*. *Reinforcement* adalah proses dimana stimulus meningkatkan terjadinya pengulangan perilaku yang telah dimunculkan. Perilaku yang sesuai atau diinginkan mendapatkan penguatan positif, yang mengarah pada peningkatan perilaku yang diinginkan. Sedangkan, perilaku yang tidak pantas atau tidak diinginkan, seperti perilaku mengganggu, mendapatkan hukuman atau sanksi. Secara teknis dalam penelitian ini, setiap tim akan mendapatkan skor 50. Setiap anggota tim bertanggung jawab dengan poin tersebut karena perilaku mereka berpengaruh dengan pengurangan skor. Di akhir sesi *good behavior game* skor yang paling rendah menandakan bahwa tim tersebut melakukan perilaku disruptif paling banyak. Sedangkan skor paling tinggi menunjukkan bahwa perilaku disruptif yang dilakukan paling sedikit. Tim yang memiliki skor paling tinggi akan mendapatkan *reward* sedangkan tim yang paling sedikit skornya akan mendapatkan *punishment*. *Reward* berfungsi untuk meningkatkan perilaku dan pengulangan sedangkan *punishment* merupakan stimulus yang menurunkan kemungkinan bahwa perilaku akan kembali terjadi (Feldman, 2012).

Di tahap akhir, setiap hari peneliti akan memberikan *feedback* dari permainan yang telah dilakukan. Aturan dan *feedback* merupakan kendali stimulus atas perilaku yang tepat dan bermasalah (Donaldson & Fisher, 2017). Peneliti menjabarkan perilaku disruptif siswa yang terjadi pada hari tersebut. serta menjelaskan menjelaskan mengenai urgensi berperilaku baik dan menekankan untuk tidak mengulangi perilaku disruptif dan memberi semangat para siswa bahwa mereka bisa menang dan meningkatkan perilaku baik. Penting untuk memberikan *feedback* positif pada permainan dan menekankan perilaku positif yang spesifik. Serta di dalam *feedback*, peneliti menyemangati dan mengingatkan siswa bahwa mereka dapat meningkatkan kinerja di lain waktu serta mendiskusikan perilaku apa yang dapat "memenangkan *game*" untuk tim dan bagaimana anggota tim kedepannya dapat saling mendukung (Wright & Mannino, 2016).

Terakhir, yang dilakukan peneliti dalam proses *good behavior game* ialah mengadakan evaluasi secara keseluruhan di kelas. Evaluasi dilaksanakan setelah tiga hari pasca diberi perlakuan *good behavior game*. Pada kegiatan ini seluruh siswa mengikutinya dengan antusias. Masing-masing siswa menyampaikan pendapatnya selama mereka mengikuti *good behavior game* dan apa yang di dapat dari permainan tersebut bahkan beberapa subjek yang ada di dalam kategori tinggi menyampaikan bahwa ada perubahan sebelum dan sesudah permainan terutama perilaku *out of seat* atau keluar dari tempat duduk tanpa izin serta berkeliling ke tempat deuduk lainnya.

Good behavior game dalam penelitian ini diketahui mampu mengurangi perilaku disruptif siswa. Hal ini juga serupa dengan penelitian dan pencetus utama yakni Barish, Saunders & Wolf (1969) yang secara signifikan *good behavior game* memodifikasi perilaku disruptif berupa perilaku berkeliling (*out of seat*) dan berbicara diluar kepentingan (*talking-out*). Penelitian terkini juga membuktikan bahwa *good behavior game* dapat mengurangi perilaku *off-task* atau perilaku siswa yang tidak berhubungan dengan belajar mengajar serta tidak bertanggung jawab dengan tugasnya (Flower et al., 2014). Selain itu, *good behavior game* bukan hanya bisa diaplikasikan pada siswa kelas satu sampai enam namun juga untuk anak usia prasekolah, taman kanak-kanak dan dewasa bahkan intervensi ini populer di Amerika Serikat maupun dunia internasional karena intervensi ini didasarkan pada prinsip-prinsip teori perilaku sehingga dapat digunakan diseluruh tradisi budaya, bahasa, sosio-ekonomi, dengan perubahan longitudinal yang bertahan lama (Nolan et al., 2014).

Good behavior game dinilai efektif dan mampu mengurangi perilaku disruptif bahkan menurut Embry (2002) *good behavior game* merupakan vaksin perilaku untuk berbagai macam masalah perilaku terbukti dari hasil 20 replikasi *good behavior game* yang telah dilakukan dalam tingkat kelas yang berbeda, berbagai jenis siswa, pengaturan yang berbeda, dan beberapa dengan tindak lanjut jangka panjang menunjukkan dampak yang kuat dan konsisten pada perilaku impulsif, disruptif pada anak dan remaja serta pengurangan dalam penggunaan zat atau perilaku antisosial yang serius.

Maka, berdasarkan hasil dan pembahasan dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa *good behavior game* dapat mengurangi perilaku disruptif yang terbukti dari hasil analisa data pada kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan *good behavior game*.

Namun, terlepas dari hasil dan penjelasan yang sudah dipaparkan sebelumnya, penelitian ini juga memiliki kekurangan dan keterbatasan diantaranya memberikan waktu jeda antara kegiatan intervensi dengan pengisian skala *post-test* sehingga mengantisipasi terjadinya bias. Selain itu, terbatasnya waktu dengan kegiatan sekolah sehingga pemberian *post-test* pada kelompok eksperimen tidak dilakukan serentak karena ada beberapa siswa yang mengikuti kegiatan tambahan saat jam pulang sekolah.

SIMPULAN DAN IMPLIKASI

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan tingkat perilaku disruptif yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan berupa *good behavior game*. Dimana tingkat perilaku disruptif setelah diberikan perlakuan *good behavior game* sebesar ($p = 0,009 < 0,05$) yang artinya *good behavior game* dapat mengurangi perilaku disruptif. Penelitian ini membuktikan bahwa pemberian *good behavior game* mampu menurunkan tingkat perilaku disruptif pada siswa-siswi kelas V SD 02 Pendem. Implikasi dari penelitian ini meliputi bagi para guru dan pihak sekolah bisa menjadikan *good behavior game* sebagai bagian program yang dapat diterapkan di kelas selama proses pengajaran berlangsung. Dengan demikian, *good behavior game* dapat menjadi solusi dan memudahkan guru dalam proses pembelajaran yang selama ini sering terganggu dengan adanya siswa-siswi yang berperilaku disruptif serta kelas menjadi lebih kondusif dan siswa lain pun bisa mengikuti proses belajar mengajar dengan maksimal. Bagi peneliti selanjutnya, peneliti berharap dapat mengembangkan *good behavior game* di semua tingkat kelas sekolah-sekolah di Indonesia serta pemilihan subjek dengan sistem *random* (acak) tidak dipilih berdasarkan pertimbangan lainnya. Sehingga diharapkan dapat membuktikan efektifitas *good behavior game* terhadap perilaku disruptif khususnya secara global khususnya di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. Y., Yasin, M. H. M., & Tahar, M. M. (2016). Pengubahsuaian Tingkah Laku Disruptif Menggunakan Intervensi" *The Good Behavior Game*.
- Aminudin, M. (2017). Lagi, siswa SD di Malang tertangkap basah isap vape Diakses dari [https://news.detik.com/berita-jawa-timur/d-3715467/lagi-siswa-sd-di-malang-tertangkap-basah-isap-vape-pada tanggal 21 Juni, Pukul 13.24](https://news.detik.com/berita-jawa-timur/d-3715467/lagi-siswa-sd-di-malang-tertangkap-basah-isap-vape-pada-tanggal-21-juni-pukul-13.24)
- Asizah. (2015). "Children Disruptif Well-being : Pentingnya Hubungan Anak dan Orang Tua" Makalah yang disajikan dalam acara Seminar Psikologi & Kemanusiaan yang diselenggarakan Psychology Forum UMM, Malang tanggal 13 - 14 Februari 2015
- Anyibofu, N. (2016). Case Study 1: An Evidence-Based Practice Review Report Theme: School Based Interventions for Learning How effective is the Good Behavior Game at reducing disruptive behaviour in primary aged children?, 1–54. Retrieved from <http://www.ucl.ac.uk/educational-psychology/resources/CS1Anyibofu16-19.pdf>
- Elswick, S., & Casey, L. B. (2011). The *Good Behavior Game* Is No Longer Just an Effective Intervention for Students: An Examination of the Reciprocal Effects on Teacher Behaviors. *Beyond Behavior*, 21(1), 36-46.
- Donaldson, J. M., Fisher, A. B., & Kahng, S. (2017). Effects of the *Good Behavior Game* on individual student behavior. *Behavior Analysis: Research and Practice*, 17(3), 207-216.
- Embry, D. D. (2002). The *Good Behavior Game*: A best practice candidate as a universal behavioral vaccine. *Clinical child and family psychology review*, 5(4), 273-297.
- Faisal (2017). Merokok dalam kelas saat ada guru, siswa SMA ini dihukum. Diakses dari <http://aceh.tribunnews.com/2017/07/27/merokok-dalam-kelas-saat-ada-guru-siswa-sma-ini-dihukumi> pada tanggal 21 Juni 2018, Pukul 13.19
- Feldman, R. S. (2012). *Pengantar Psikologi*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Flower, A., McKenna, J. W., Bunuan, R. L., Muething, C. S., & Vega Jr, R. (2014). Effects of the *Good Behavior Game* on challenging behaviors in school settings. *Review of educational research*, 84(4), 546-571.
- Gessel, C. Van. (2014) Examining the Good Behavior Game Plus Intervention's Mechanisms of Change : What Factors Lead to Long-Term Academic Improvements ?. Dissertation. Department of Psychology, Florida State University.

- Ghazi, S. R., Shahzada, G., Tariq, M., & Khan, A. Q. (2013). Types and causes of students' disruptive behavior in classroom at secondary level in Khyber Pakhtunkhwa, Pakistan. *American Journal of Educational Research*, 1(9), 350-354.
- Joslyn, P. R., Vollmer, T. R., & Hernández, V. (2014). Implementation of the Good Behavior Game in Classrooms for Children with Delinquent Behavior. *Acta de Investigación Psicológica (Psychological Research Records)*, 4(3), 1673–1682.
- Ormrod, J. E. (2008). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Erlangga.
- Khasinah, S. (2017). Managing Disruptive Behavior Of Students In Language Classroom. *Englisia Journal*, 4(2), 79-89.
- Korpershoek, H., Harms, T., de Boer, H., van Kuijk, M., & Doolaard, S. (2014). *Effective classroom management strategies and classroom management programs for educational practice*. Groningen: RUG/GION.
- King, L. A. (2016). *Psikologi umum*. Jakarta : Salemba Humanika.
- Kristoffersen, J. H. G., Krægpøth, M. V., Nielsen, H. S., & Simonsen, M. (2015). Disruptive school peers and student outcomes. *Economics of Education Review*, 45, 1-13.
- Latif, M., Khan, U. A., & Khan, A. N. (2016). Causes Of Students' disruptive Classroom Behavior: A Comparative Study. *Gomal University Journal of Research*, 32(1).
- Lee, S. J. (2008). *Disruptive Behaviour in the ESL Classroom* (Doctoral dissertation, Universiti Malaysia Sarawak).
- Marais, P., & Meier, C. (2010). Disruptive behaviour in the foundation phase of schooling. *South African Journal of Education*, 30(1), 41-57.
- McCaskey, J. L. (2015). *Elementary School Teachers' Levels of Concern with Disruptive Student Behaviors in the Classroom* (Doctoral dissertation, Walden University).
- Mckenna, J. W., & Flower, A. (2014). Get them back on track: Use of the *Good Behavior Game* to improve student behavior. *Beyond Behavior*, 23(2), 20-26.
- Pertanian, Ian (2017). Alamak, gara-gara rebut di kelas, guru lakban mulut murid SD Diakses dari <http://batam.tribunnews.com/2015/12/06/alamak-gara-gara-ribut-di-kelas-guru-lakban-mulut-murid-sd> pada tanggal 21 Juni, Pukul 13.26
- Rehman Ghazi, S., Shahzada, G., Tariq, M., & Qayum Khan, A. (2013). Types and Causes of Students' Disruptive Behavior in Classroom at Secondary Level in Khyber Pakhtunkhwa, Pakistan. *American Journal of Educational Research*, 1(9), 350–354. <https://doi.org/10.12691/education-1-9-1>

- Santrock, J. W. (2012). *Life-span development*. (N. I. Sallama, Ed.). Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Schroeder, C. S., & Gordon, B. N. (2002). *Assessment and treatment of childhood problems: A clinician's guide*. New York: Guilford Press.
- Shakespeare, S., Peterkin, V. M. S., & Bourne, P. A. (2018). A token economy : an approach used for behavior modifications among disruptive primary school children. *MOJ Public Health*, 7(3), 89–99. <https://doi.org/10.15406/mojph.2018.07.00212>
- Sheppard G. Kellam, Amelia C. L. Mackenzie, C. Hendricks Brown, Jeanne M. Poduska, Wei Wang, H. P., & Holly C. Wilcox. (2011). The Good Behavior Game and the Future of Prevention and Treatment. *Addiction Science & Clinical Practice*, 6(1), 73–84.
- Sellgren, K. (2013). Disruptive behaviour rising, teachers say. Diakses dari BBC News: <http://www.bbc.com/news/education-21895705> pada tanggal 5 November 2017
- Tirtayani, L. A., & Martani, W. (2012). Penerapan Program 'Kereta Anak Tertib Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Psikologi*, 8(1), 21-28.
- Townsend, M. (2013). Massive rise in disruptive, warn teachers. Diakses dari <https://www.theguardian.com/education/2013/mar/24/schools-disruptive-behaviour> pada tanggal 5 November 2017
- Veiga, F. H. (2008). Disruptive behavior scale professed by students (DBS-PS): Development and validation. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 8(2).
- Wicaksono, T. H. (2013). Identifikasi perilaku mengganggu di kelas pada siswa Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Magelang. Skripsi. Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Yogyakarta.
- Widianto, Eko. (2017). Kerap berbuat gaduh di kelas, kepala sekolah di Malang setrum empat siswa SD. Diakses dari <https://www.rappler.com/indonesia/berita/168891-kepala-sekolah-setrum-empat-siswa-sd-malang> pada tanggal 21 Juni 2018, Pukul 13.19
- Wright, D. B., & Maninno, L. (2016, October). *Good behavior game*. Presented at the Thirty third Annual Pacific Northwest Institute on Special Education and The Law, Portland, OR.

MODUL GOOD BEHAVIOR GAME

Oleh
Diah Wijayanti
201410230311324

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MALANG
2018**

GOOD BEHAVIOR GAME

A. Good Behavior Game

Good Behavior Game adalah intervensi kelas yang melibatkan berbagai kegiatan seperti mengatur aturan, membagi kelas menjadi tim, memberikan umpan balik atas pelanggaran peraturan, dan memberikan imbalan yang bergantung pada beberapa peraturan pelanggaran (Barrish, Saunders, & Wolf dalam Donaldson & Fisher, 2017).

Kompetisi tim yang berlomba untuk hadiah, hak istimewa, dan kegiatan khusus. Tanda centang akan dicatat ketika ada anggota tim yang berperilaku disruptif selama pembelajaran di kelas dan akan diberikan pengurangan poin. Tim yang mampu mempertahankan poin maka dinyatakan menang dan akan memperoleh hadiah.

Sehingga, *Good Behavior Game* adalah strategi manajemen kelas yang mendorong perilaku baik dan kerjasama yang baik pada anak-anak di kelas sekolah dasar.

B. Tujuan Good Behavior Game

Tujuan dari Good Behavior Game adalah untuk mengurangi perilaku kelas yang tidak sesuai dan mengganggu (misalnya, berbicara keluar, jelajah atau di luar kursi, perilaku tidak sopan) dengan membantu siswa beradaptasi dengan peraturan sekolah, memahami konsekuensi dari perilaku yang tidak pantas, dan membantu siswa memahami dampak tingkah lakunya di kelas. GBG juga membantu siswa dengan kemampuan belajar mandiri yang akan menguntungkan mereka di semua setting.

C. Material yang Dibutuhkan

- Alat tulis untuk mencatat perilaku
- Timer
- Papan peraturan
- Stiker poin tim
- Papan skor tim
- Alat dokumentasi (kamera)
- Reward bagi pemenang.

D. Perilaku Disruptif dan Peraturan *Good Behavior Game*

Kategori	Perilaku yang Dimunculkan	Targetan Perilaku	Peraturan
<i>Gangguan-pelanggaran (DT).</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Berteriak di kelas saat pembelajaran (onar). - Berbicara diluar gilirannya - Perilaku <i>out of seat</i> - Masuk kelas terlambat - Tidak memperhatikan kegiatan di dalam kelas (sibuk hal lain) 	<ul style="list-style-type: none"> - Memperhatikan penjelasan guru dengan tertib - Berbicara ketika diizinkan - Masuk kelas tepat waktu 	<ul style="list-style-type: none"> • “Kami belajar dengan tertib dan tenang” • “Kami masuk kelas tepat waktu” • “Kami berbicara ketika diperintahkan”
<i>Agresi Teman Sekolah (SA).</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Merusak bahan pembelajaran - Melakukan tindakan agresi fisik (memukul, mencubit, menendang atau berkelah). - Melakukan tindakan agresi verbal (mengejek, mengancam). 	<ul style="list-style-type: none"> - Menjaga dengan baik bahan pembelajaran - Bertindak sopan santun dengan teman 	<ul style="list-style-type: none"> • “Kami bersikap sopan kepada orang lain”. • “Menjaga dengan baik bahan pembelajaran”.
<i>Agresi Otoritas Sekolah (AA)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan tindakan agresi fisik dan verbal kepada guru (menendang, memukul serta melawan atau membantah perkataannya) - Berbicara kotor di dalam kelas - Melanggar peraturan - Mengambil barang tanpa izin. 	<ul style="list-style-type: none"> - Patuh dan bertindak sopan santun dengan guru. - Meminjam atau mengambil barang dengan izin - Mematuhi peraturan sekolah (tidak 	<ul style="list-style-type: none"> • “Kami menghormati dan patuh pada guru”. • “Kami meminjam barang dengan izin pemiliknya dan tidak mengambilnya” • “Kami mematuhi

		makan atau merokok di area kelas)	peraturan”
--	--	-----------------------------------	------------

E. Komposisi Kelompok

Peneliti akan membentuk kelas menjadi tiga tim. Dimana masing-masing tim akan berisi 7 orang. Setiap tim memiliki kategori siswa yang berperilaku disruptif sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah. Sehingga ketiga tim memiliki variasi anggota dan ketiganya memiliki kesempatan kalah-menang yang seimbang.

Selain itu, sebelum *Good Behavior Game* berlangsung. Peneliti akan melakukan *briefing* kepada siswa yang berkategori sedang, rendah, dan sangat rendah untuk menjadi model perilaku baik bagi teman-teman yang berperilaku disruptif tinggi dan sangat tinggi. *Briefing* ini dilakukan tanpa sepengetahuan siswa yang berperilaku disruptif tinggi dan sangat tinggi

F. Peserta Sasaran Intervensi

Peserta dalam intervensi ini ialah seluruh siswa kelas V SDN Pendem 02 dengan sasaran khusus ialah siswa-siswi yang memiliki tingkat yang tinggi dan sangat tinggi dalam perilaku mengganggu di kelas berdasarkan hasil asesmen yang sudah dilakukan.

G. Pihak-Pihak yang Terlibat

Pihak yang terlibat dalam intervensi ini ialah :

a. Siswa

Siswa yang memiliki tingkat disruptif sedang dan rendah dijadikan sebagai teman sebaya yang menjadi *role model* berperilaku baik. Siswa nantinya akan di *briefing* sebelum permainan berlangsung tanpa diketahui subjek.

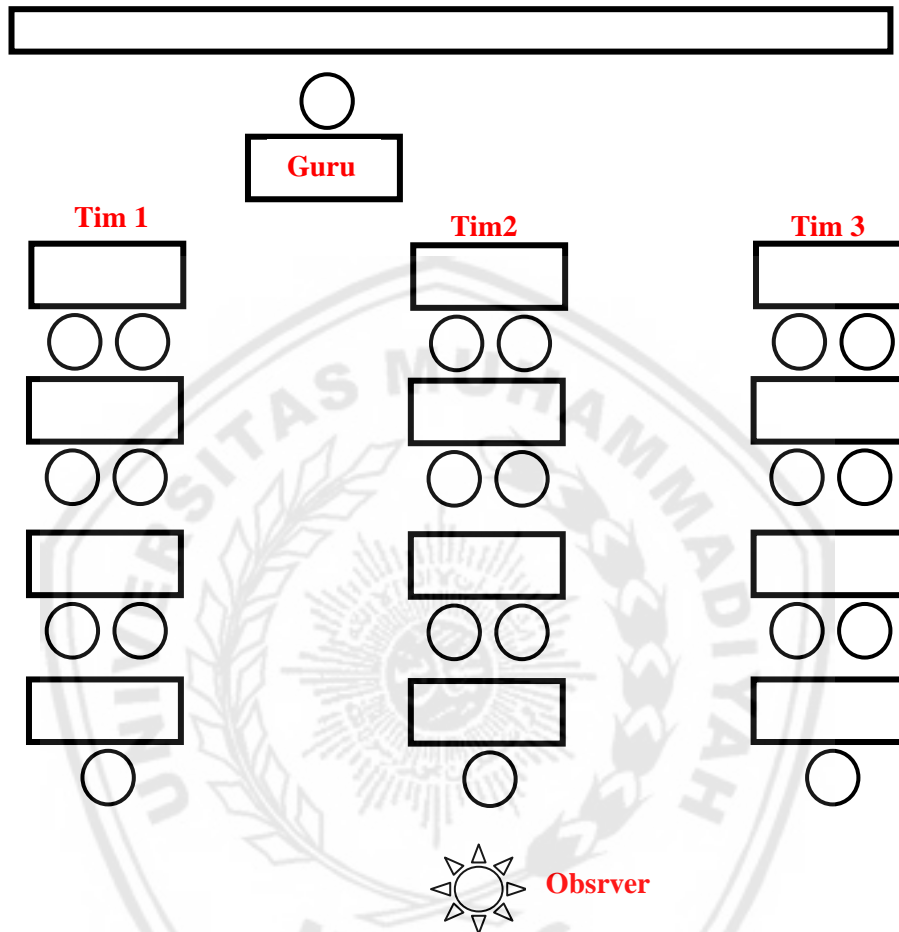
b. Guru

Guru menjembatani intervensi dengan siswa serta bersama intervensi menyepakati teknis pelaksanaan. Karena GBG akan berlangsung saat pembelajaran.

c. Intervensionis

Pelaksana kegiatan secara konsep dan teknis. Dalam kegiatan berlangsung intervensionis akan berperan sebagai observer dan di akhir intervensionis akan memberikan *feedback* dan evaluasi pada siswa.

H. Tata Ruang



I. Waktu Pelaksanaan

Kegiatan	Tanggal	Tempat	Sasaran
Pre-Test	18 April 2018	SDN 02 Pendem	Siswa kelas V
Pengenalan Good Behavior Game	7 Mei 2018	SDN 02 Pendem	Siswa kelas V
Good Behavior	7 Mei – 14 Mei 2018	SDN 02 Pendem	Siswa kelas V

Game			
Post-Test	15 Mei 2017	SDN 02 Pendem	Siswa kelas V
Monitoring dan evaluasi	16 Mei 2017	SDN 02 Pendem	Siswa kelas V

J. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan Intervensi

1. Tabel Penjabaran Kegiatan dalam Satu Hari

Waktu	Kegiatan	Tujuan
07.15 – 10.05	Berlangsungnya GBG, observer mencatat perilaku	Mengetahui perilaku siswa yang melanggar peraturan yang telah disepakati dan menentukan poin perilaku.
10.05 – 10.15	Pemberian <i>reward</i> dan <i>punishment</i> pada siswa serta <i>feedback</i> agar siswa berperilaku baik.	<p>- <i>Reward</i> dan <i>punishment</i> sebagai <i>reinforcement</i> atau penguat bagi siswa sehingga perilaku yang sesuai atau diinginkan mendapatkan penguatan positif (<i>reward</i>) yang mengarah pada peningkatan perilaku baik. Sedangkan, perilaku yang tidak pantas yakni perilaku mengganggu, mendapatkan hukuman atau sanksi.</p> <p>- <i>Feedback</i> dilakukan sebagai evaluasi berupa kesalahan apa yang mereka lakukan dan</p>

		dampaknya dalam proses pembelajaran sehingga siswa mendapatkan pemahaman serta urgensinya berperilaku baik.
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------

2.Deskripsi Penjabaran Kegiatan

Tahap 1 : Hari Pertama Pembentukan Kelompok

1. Waktu : Senin, 7 Mei 2018
2. Frekuensi : 1 x Pertemuan
3. Durasi : 10 menit
4. Tujuan : Pembentukan Kelompok dan *Briefing* Kelompok *Modelling*
5. Metode : *Games*
6. Bahan yang dibutuhkan : kertas kuis mencari kata
7. Strategi :
 - a. Intervensionis mengumumkan jumlah tim beserta anggota yang sudah disusun oleh intervensionis berdasarkan hasil asesmen. Dimana setiap kelompok terdiri dari siswa yang memiliki tingkat perilaku disruptif sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah. Disini intervensionis akan melakukan pemisahan antara siswa yang memiliki tingkat perilaku disruptif sangat tinggi dan tinggi serta rendah dengan siswa yang memiliki perilaku disruptif rendah dan sangat rendah.
 - b. Intervensionis secara sengaja akan memberikan kuis mencari kata pada siswa yang berperilaku disruptif sedang, tinggi dan sangat tinggi. Mereka akan dipilih intervensionis sebagai perwakilan kelompok untuk menyelesaikan kuis tersebut diluar ruang kelas dan siapa yang tercepat akan mendapatkan *privileges* (keuntungan) berupa memilih tempat duduk kelompoknya.
 - c. Selanjutnya saat mereka diluar ruangan, intervensionis akan melakukan *briefing* kepada kelompok siswa yang memiliki tingkat perilaku disruptif sedang, rendah dan sangat rendah yang mana mereka akan dijadikan *role model* dalam berperilaku baik selama pembelajaran dikelas serta mereka akan saling mengibatkan teman-teman yang melakukan perilaku disruptif.

Sehingga para model ini akan menjadi contoh untuk siswa yang berperilaku disruptif tinggi dan sangat tinggi.

Tahap 2 : Hari Pertama Pengenalan *Good Behavior Game*

1. Waktu : Senin, 7 Mei 2018
2. Frekuensi : 1 x Pertemuan
3. Durasi : 10 menit
4. Tujuan : Siswa dapat mengetahui konsekuensi dari setiap perilaku yang mereka lakukan di dalam kelas.
5. Metode : Presentasi
6. Bahan yang dibutuhkan : kertas pelaksanaan *Good Behavior Game*, papan kendali, stiker poster.
7. Strategi :
 - a. Intervensionis menjelaskan tentang peraturan *Good Behavior Game* dengan pembagian kertas tata tertib dan perilaku-perilaku disruptif. Siswa diperintahkan untuk membaca bentuk-bentuk perilaku disruptif dan menilai sendiri apakah perilaku tersebut pantas atau tidak dilakukan selama pembelajaran. lalu intervensionis menyampaikan sistem skoring yakni setiap perilaku disruptif yang dilakukan oleh anggota tim akan berdampak pada pengurang poin tim. Sehingga tim yang mendapatkan skor paling rendah akan mendapatkan *punishment*. Sedangkan tim yang mendapatkan skor paling tinggi maka ia mendapatkan *reward*.
 - b. Intervensionis menjelaskan bahwa perilaku mereka akan dicatat dan setiap akhir permainan akan dibacakan masing-masing perolehan skor dan ditempelkan di papan kendali setiap harinya.

Tahap 3 : Hari Pelaksanaan *Good Behavior Game*

1. Waktu : 8 - 14 Mei 2018
2. Frekuensi : 5 x Pertemuan
3. Durasi : 140 menit (07.15 – 09.35)
4. Tujuan : Siswa belajar dengan tertib dan dapat mematuhi peraturan serta pembiasaan perilaku selama *Good Behavior Game* serta menyadari konsekuensi perilaku dari disruptif tersebut.

5. Metode : Observasi (Pencatatan perilaku)
6. Bahan yang dibutuhkan : timer, alat dokumentasi, lembar observasi dan alat tulis
7. Strategi :
- Intervensionis masuk kelas di awal pembelajaran dan melakukan observasi perilaku siswa apakah siswa sudah mengikuti prosedur dan mematuhi peraturan yang sudah disepakati guna mengurangi perilaku disruptif pada subjek yang memiliki tingkat sedang, tinggi dan sangat tinggi.
 - Selanjutnya, mendekati jam-jam terakhir, intervensionis menghitung perolehan skor dan bersiap untuk mengumumkan dan memberikan *feedback* pada siswa.
 - Intervensionis membacakan masing-masing perolehan skor dan ditempelkan di papan kendali setiap harinya. Tim yang menang akan diberikan *reward* sedangkan kalah mendapatkan *punishment*.

Tahap 4 : Pelaksanaan *Feedback Good Behavior Game*

1. Waktu : 8 - 14 Mei 2018
2. Frekuensi : 5 x Pertemuan
3. Durasi : 10 menit (09.35 – 09.40)
4. Tujuan : Siswa menyadari tentang pentingnya tertib di dalam kelas dan dampak perilaku disruptif terhadap orang lain.
5. Metode : Ceramah
6. Bahan yang dibutuhkan : -
7. Strategi :
- Intervensionis menjabarkan perilaku disruptif siswa yang terjadi pada hari tersebut. intervensionis menjelaskan mengenai urgensi berperilaku baik dan menekankan untuk tidak mengulangi perilaku disruptif tersebut serta meyakinkan bahwa tanpa hadiahpun mereka haruslah tetap mematuhi peraturan yang telah disepakati.

Contoh : Lembar Observasi

Tanggal :

Jam :

Catatan Term ke-1 :

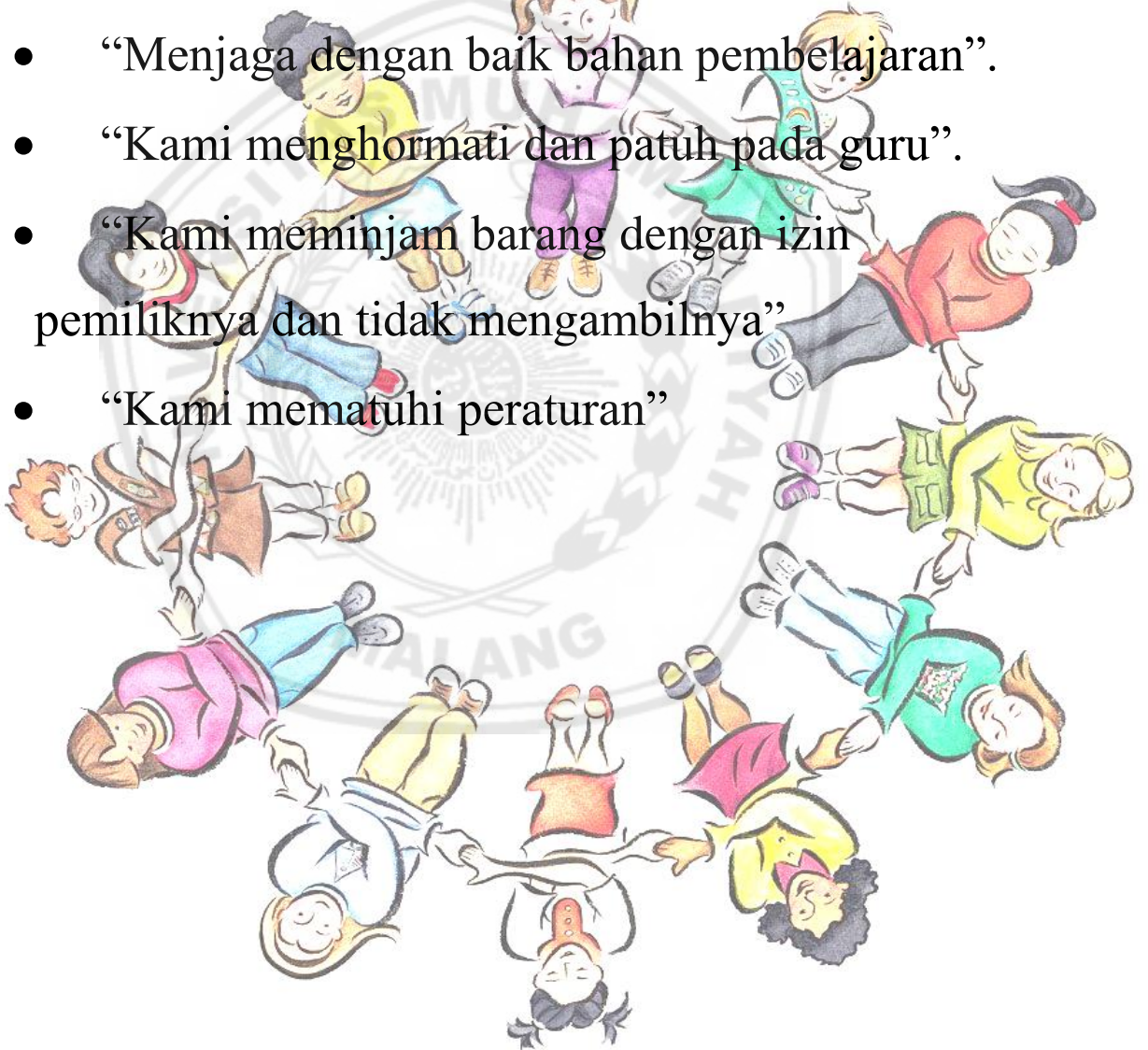
Kelompok	Poin	Perilaku	Keterangan	Total Poin
1.				
2.				
3.				

Lampiran Bentuk Perilaku

Perilaku yang Mengganggu
<ul style="list-style-type: none"> - Berteriak di kelas saat pembelajaran (onar). - Berbicara diluar gilirannya - Perilaku <i>out of seat</i> - Masuk kelas terlambat - Tidak memperhatikan kegiatan di dalam kelas (sibuk hal lain)
<ul style="list-style-type: none"> - Merusak bahan pembelajaran - Melakukan tindakan agresi fisik (memukul, mencubit, menendang atau berkelah). - Melakukan tindakan agresi verbal (mengejek, mengancam).
<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan tindakan agresi fisik dan verbal kepada guru (menendang, memukul serta melawan atau membantah perkataannya) - Berbicara kotor di dalam kelas - Melanggar peraturan - Mengambil barang tanpa izin.
Perilaku yang Baik

PERATURAN

- “Kami belajar dengan tertib dan tenang”
- “Kami masuk kelas tepat waktu”
- “Kami ketika diperintahkan”
- “Kami bersikap sopan kepada orang lain”.
- “Menjaga dengan baik bahan pembelajaran”.
- “Kami menghormati dan patuh pada guru”.
- “Kami meminjam barang dengan izin pemiliknya dan tidak mengambilnya”
- “Kami mematuhi peraturan”



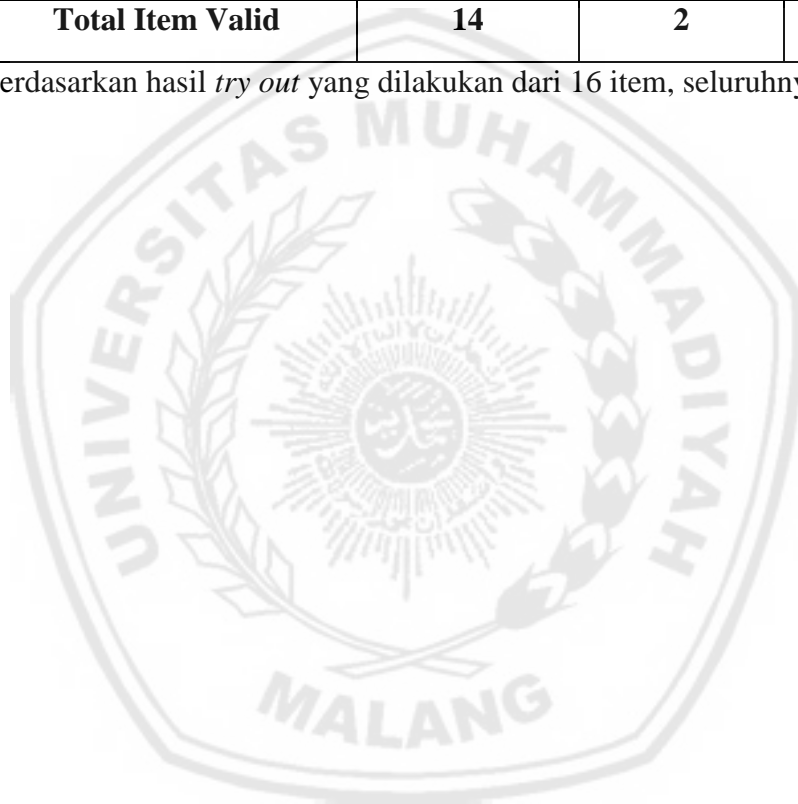
Lampiran Papan Kendali



Lampiran 2. Blue Print Skala Try Out Perilaku Disruptif

No.	Faktor Item	Item		Jumlah
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1.	Gangguan-pelanggaran (<i>Distaction Transgression</i>)	4, 8, 9, 13, 14	12	6
2.	Agresi Teman Sekolah (<i>Schoolmates Agression</i>)	1, 2, 5, 6	3	5
3.	Agresi Otoritas Sekolah (<i>Authorities Aggression</i>).	5, 6, 7, 10, 11		5
	Total Item Valid	14	2	16

Ket: Berdasarkan hasil *try out* yang dilakukan dari 16 item, seluruhnya valid.



Lampiran 3. Skala Try Out Perilaku Disruptif

Nama :
Jenis kelamin :
Kelas :
Umur :
Sekolah :

Petunjuk pengisian

A. Angket ini tidak ada hubungannya dengan nilai adik-adik dan bersifat rahasia

B. Bacalah dengan cermat dan kerjakan sesuai dengan diri adik-adik

C. Berilah tanda centang (✓) pada pilihan 1-4 di bawah ini sesuai dengan diri adik-adik

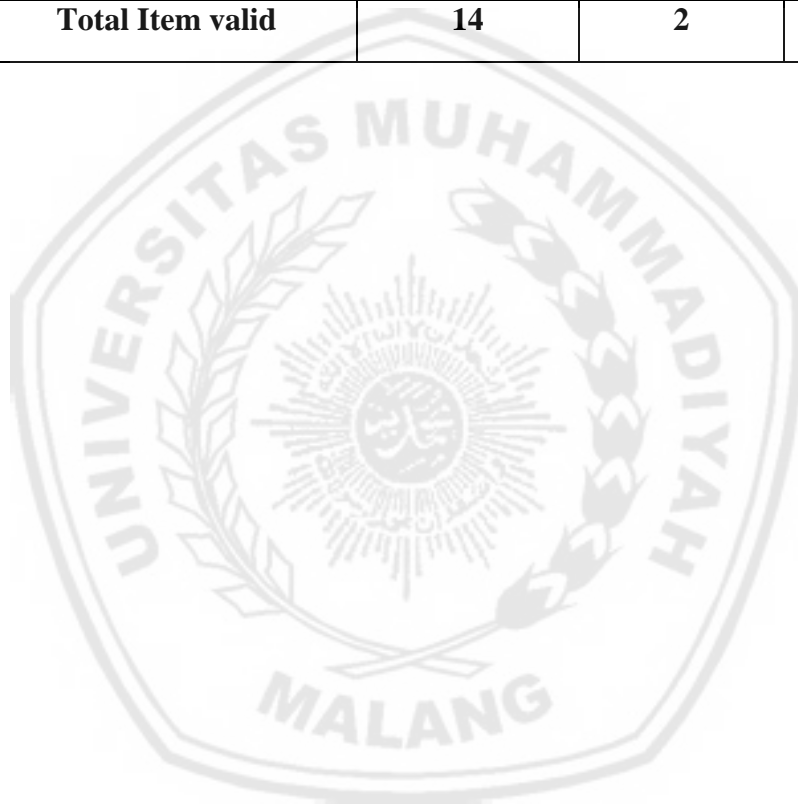
- 1) **TP** = Tidak pernah
2) **KK** = Kadang-kadang
3) **S** = Sering
4) **SL** = Selalu

No	Pernyataan	1 TP	2 KK	3 S	4 SL
1.	Saya sengaja merusak bahan pembelajaran (seperti papan tulis, buku, atau mencoret-coret meja)				
2.	Saya menyerang teman seperti memukul, mencubit, menendang atau berkelahi.				
3.	Saya melakukan apa yang diperintahkan oleh guru				
4.	Saya mengganggu ketenangan kelas tanpa izin seperti ribut atau berbicara saat guru menerangkan pelajaran				

No	Pernyataan	1 TP	2 KK	3 S	4 SL
5.	Ketika saya sedang kesal dengan guru, saya berani memukul atau menendang guru tersebut				
6.	Saya berbicara kotor di dalam kelas				
7.	Saya merokok saat pembelajaran ataupun saat jam kosong				
8.	Saya meninggalkan tempat duduk (berjalan-jalan), berteriak, dan membuat onar saat pelajaran di dalam kelas				
9.	Saya lupa membawa buku atau alat tulis yang dibutuhkan dalam pelajaran				
10.	Saya mengambil barang milik teman atau sekolah tanpa izin				
11.	Ketika ditegur oleh guru, saya melawan atau membantah perkataannya				
12.	Saya masuk kelas tepat waktu				
13.	Saya tidak mengikuti pelajaran tanpa ijin (bolos)				
14.	Saya tidak memperhatikan kegiatan di dalam kelas				
15.	Saya mengejek atau mengolok-olok teman				
16.	Saya mengancam teman-teman di sekolah				

Lampiran 4. Blue Print Skala Perilaku Disruptif

No.	Faktor Item	Item		Jumlah
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1.	Gangguan-pelanggaran (<i>Distaction Transgression</i>)	4, 8, 9, 13, 14	12	6
2.	Agresi Teman Sekolah (<i>Schoolmates Agression</i>)	1, 2, 5, 6	3	5
3.	Agresi Otoritas Sekolah (<i>Authorities Aggression</i>).	5, 6, 7, 10, 11		5
	Total Item valid	14	2	16



Lampiran 5. Skala Perilaku Disruptif

Nama :

Jenis kelamin :

Kelas :

Umur :

Sekolah :

Petunjuk pengisian

A. Angket ini tidak ada hubungannya dengan nilai adik-adik dan bersifat rahasia

B. Bacalah dengan cermat dan kerjakan sesuai dengan diri adik-adik

C. Berilah tanda centang (✓) pada pilihan 1-4 di bawah ini sesuai dengan diri adik-adik

- 1) **TP** = Tidak pernah
 2) **KK** = Kadang-kadang
 3) **S** = Sering
 4) **SL** = Selalu

No	Pernyataan	1 TP	2 KK	3 S	4 SL
1.	Saya sengaja merusak bahan pembelajaran (seperti papan tulis, buku, atau mencoret-coret meja)				
2.	Saya menyerang teman seperti memukul, mencubit, menendang atau berkelahi.				
3.	Saya melakukan apa yang diperintahkan oleh guru				
4.	Saya mengganggu ketenangan kelas tanpa izin seperti ribut atau berbicara saat guru menerangkan pelajaran				

No	Pernyataan	1 TP	2 KK	3 S	4 SL
5.	Ketika saya sedang kesal dengan guru, saya berani memukul atau menendang guru tersebut				
6.	Saya berbicara kotor di dalam kelas				
7.	Saya merokok saat pembelajaran ataupun saat jam kosong				
8.	Saya meninggalkan tempat duduk (berjalan-jalan), berteriak, dan membuat onar saat pelajaran di dalam kelas				
9.	Saya lupa membawa buku atau alat tulis yang dibutuhkan dalam pelajaran				
10.	Saya mengambil barang milik teman atau sekolah tanpa izin				
11.	Ketika ditegur oleh guru, saya melawan atau membantah perkataannya				
12.	Saya masuk kelas tepat waktu				
13.	Saya tidak mengikuti pelajaran tanpa ijin (bolos)				
14.	Saya tidak memperhatikan kegiatan di dalam kelas				
15.	Saya mengejek atau mengolok-olok teman				
16.	Saya mengancam teman-teman di sekolah				

Lampiran 6. Data Kasar *Pre-Test* Kelompok Eksperimen

No.	Nama/Inisial	Jenis Kelamin	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16
1	Ar	P	2	2	1	2	1	2	1	2	3	2	1	1	1	2	1	2
2	My	P	2	3	1	3	1	3	1	2	3	3	1	1	1	2	3	2
3	Dl	L	1	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	3	2	2	1	1
4	Hf	P	1	2	1	3	1	1	1	1	2	1	1	3	1	1	2	2
5	An	L	1	2	3	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	3	1	2
6	Kv	L	2	2	2	2	1	2	1	3	3	2	1	2	2	2	3	2
7	Fe	L	3	2	1	3	1	2	2	2	2	1	1	1	3	1	4	2
8	Ic	L	3	3	3	2	1	2	1	2	2	1	1	3	1	2	2	1

Lampiran 7. Data Kasar *Post-Test* Kelompok Eksperimen

No.	Nama/Inisial	Jenis Kelamin	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16
1	Ar	P	2	3	1	2	1	2	1	1	2	2	1	3	1	2	1	1
2	My	P	3	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1
3	Dl	L	1	1	1	1	1	2	1	3	2	1	1	3	1	1	1	1
4	Hf	P	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	2
5	An	L	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	2	2	1
6	Kv	L	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	1
7	Fe	L	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	3	1	2	2
8	Ic	L	2	2	3	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2

Lampiran 8. Data Kasar *Pre-Test* Kelompok Kontrol

No.	Nama/Inisial	Jenis Kelamin	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16
1	Wy	P	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1
2	Qy	P	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	4	3	1	2	1
3	Am	L	2	3	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	4	2	1
4	Zn	L	2	2	3	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2
5	Rt	L	2	2	3	3	1	2	1	3	3	2	2	3	3	2	3	2
6	Vn	L	1	2	1	2	1	1	1	2	2	1	1	4	1	2	2	1
7	Ro	L	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	4	2	2	2	2
8	Wd	L	2	3	2	4	1	2	1	2	2	1	1	3	1	3	2	3

Lampiran 9. Data Kasar *Post-Test* Kelompok Kontrol

No.	Nama/Inisial	Jenis Kelamin	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16
1	Wy	P	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2
2	Qy	P	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	4	2	2	2	1
3	Am	L	2	3	1	2	1	2	1	3	1	1	1	1	1	2	3	1
4	Zn	L	2	2	2	3	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	3	2
5	Rt	L	2	3	2	2	1	2	1	3	2	2	1	3	4	2	2	2
6	Vn	L	1	2	4	2	1	1	1	2	2	1	1	4	1	1	2	1
7	Ro	L	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2
8	Wd	L	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	3	1	1	2	2

Lampiran 10. Hasil Uji Normalitas

Case Processing Summary

	Kelompok	Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Skor_PreTest	Eksperimen	8	100.0%	0	0.0%	8	100.0%
	Kontrol	8	100.0%	0	0.0%	8	100.0%

Descriptives

Kelompok		Statistic	Std. Error
Skor_PreTest	Mean	28.25	1.206
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound 25.40	
		Upper Bound 31.10	
	5% Trimmed Mean	28.28	
	Median	28.50	
	Variance	11.643	
	Std. Deviation	3.412	
	Minimum	24	
	Maximum	32	
	Range	8	
	Interquartile Range	7	
	Skewness	-.169	.752
	Kurtosis	-2.010	1.481
	Mean	29.00	1.476
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound 25.51	
		Upper Bound 32.49	
Kontrol	5% Trimmed Mean	28.78	
	Median	27.50	
	Variance	17.429	
	Std. Deviation	4.175	
	Minimum	25	
	Maximum	37	
	Range	12	
	Interquartile Range	7	
	Skewness	1.131	.752
	Kurtosis	.629	1.481

Tests of Normality							
	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Skor_PreTest	Eksperimen	.196	8	.200 [*]	.869	8	.148
	Kontrol	.220	8	.200 [*]	.882	8	.197

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction



Lampiran 11. *Output* Uji Validitas dan Reliabilitas Skala Perilaku Disruptif

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	81	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	81	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.831	18

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
i1	24.0812	28.557	.504	.818
i2	23.8343	29.387	.512	.819
i3	23.8960	27.773	.438	.824
i4	23.8713	28.174	.533	.816
i5	24.5503	32.536	.262	.832
i6	23.9824	27.269	.717	.805
i7	24.4515	30.817	.445	.824
i8	23.9083	27.134	.670	.807
i9	23.8343	29.537	.428	.822
i10	24.3281	29.278	.525	.818
i11	24.4268	29.947	.569	.818
i12	23.5997	28.988	.209	.851
i13	24.2787	30.073	.412	.823
i14	24.1429	29.736	.417	.823
i15	23.7972	28.773	.522	.817
i16	24.3034	29.426	.511	.819
t_tab	23.8985	32.881	.000	.834
r_tab	25.3802	32.881	.000	.834

Data Try Out.sav [DataSet1] - IBM SPSS Statistics Data Editor

File Edit View Data Transform Analyze Direct Marketing Graphs Utilities Add-ons Window Help

Visible: 18 of 18 Variables

	i1	i2	i3	i4	i5	i6	i7	i8	i9	i10	i11	i12	i13	i14	i15	i16	t_tab	r_tab	var	var
1	1	2	2	2	1	2	1	3	4	2	1	1	2	1	2	1	1.66	.18		
2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2	2	1	1.66	.18		
3	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1.66	.18		
4	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1.66	.18		
5	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1.66	.18		
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.66	.18		
7	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	3	2	1	2	1	1.66	.18		
8	3	2	4	3	1	2	1	3	2	2	2	2	2	1	1	2	1.66	.18		
9	3	2	4	2	1	2	1	2	2	1	1	3	1	1	2	1	1.66	.18		
10	2	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	3	1	4	2	1	1.66	.18		
11	2	2	3	3	1	2	3	2	1	1	1	3	1	2	2	2	1.66	.18		
12	1	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1.66	.18		
13	3	2	3	2	1	3	2	2	3	2	3	3	4	1	3	2	1.66	.18		
14	1	2	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1.66	.18		
15	1	2	4	1	1	1	1	1	2	3	1	4	1	1	2	1	1.66	.18		
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.66	.18		
17	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1.66	.18		
18	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	4	1	1	1	1	1.66	.18		
19	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	3	2	2	1	1	1.66	.18		
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.66	.18		
21	1	2	1	2	1	2	1	3	2	1	1	1	1	2	2	1	1.66	.18		
22	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1.66	.18		
23	1	1	1	2	1	1	1	2	3	1	1	1	1	1	1	2	1.66	.18		
24	4	3	3	3	1	3	1	4	3	4	3	1	3	1	1	4	1.66	.18		
25	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1.66	.18		

Data View Variable View

IBM SPSS Statistics Processor is ready

Lampiran 12. Hasil Uji Kesetaraan *Mann Whitney*

Mann-Whitney Test

Ranks				
	kelompok	N	Mean Rank	Sum of Ranks
pre_test	eksperimen	8	8.06	64.50
	kontrol	8	8.94	71.50
	Total	16		

Test Statistics ^a	
	pre_test
Mann-Whitney U	28.500
Wilcoxon W	64.500
Z	-.370
Asymp. Sig. (2-tailed)	.712
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.721 ^b

a. Grouping Variable: kelompok

b. Not corrected for ties.

Lampiran 13. Hasil Uji *Wilcoxon* Kelompok Eksperimen

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post_test - Pre_test	Negative Ranks	7 ^a	4.00	28.00
	Positive Ranks	0 ^b	.00	.00
	Ties	1 ^c		
	Total	8		

a. Post_test < Pre_test

b. Post_test > Pre_test

c. Post_test = Pre_test

Test Statistics ^a	
	Post_test - Pre_test
Z	-2.371 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.018

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on positive ranks.

Lampiran 14. Hasil Uji *Wilcoxon* Kelompok Kontrol

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post_test - Pre_test	Negative Ranks	4 ^a	4.63	18.50
	Positive Ranks	4 ^b	4.38	17.50
	Ties	0 ^c		
	Total	8		

a. Post_test < Pre_test

b. Post_test > Pre_test

c. Post_test = Pre_test

Test Statistics ^a	
	Post_test - Pre_test
Z	-.070 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.944

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on positive ranks.

Lampiran 15.

Observasi Kegiatan

Senin, 7 Mei 2018

Peneliti melakukan prosedur yang pertama yakni pembentukan kelompok, dan pengenalan *Good Behavior Game*. Pertama yang dilakukan hari ini ialah pembentukan kelompok yakni peneliti mengumumkan masing-masing kelompok. Kelompok dibagi menjadi tiga (Tim 1, Tim 2, Tim 3). Masing-masing tim memiliki tingkat perilaku disruptif yang sama yakni tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah. Saat diumumkan masing-masing anggota, beberapa siswa tidak suka dengan kelompok baru serta tidak ingin pindah dari tempat duduknya. Namun setelah di bujuk dan diberikan aba-aba (“1, 2, 3 ayo pindah”). Siswa segera duduk sesuai dengan kelompoknya. Walaupun setelah pinadah beberapa siswa sempat bertanya “kak, apa boleh pindah kelompok, kelompok saya ada anak yang ribut dan nakal (sambil menunjuk dan sebut nama)”. Sehingga, peneliti menjelaskan lagi bahwa setiap kelompok tidak boleh pindah dan harus saling sayang serta menerima teman satu timnya masing-masing. Seluruh siswa sudah mulai menerima dan tidak bertanya lagi. Selanjutnya, sebelum menjelaskan tentang *Good Behavior Game*, peneliti melakukan *briefing* terlebih dahulu dengan kelompok kelompok model yang tidak masuk ke dalam kategori disruptif yang sedang, tinggi dan sangat tinggi. Dalam proses *briefing*, peneliti menjelaskan cara permainan *Good Behavior Game* dan apa yang harus mereka lakukan. Dimana mereka dijelaskan untuk bersikap tertib dan membantu mengingatkan teman-temannya untuk tidak melanggar peraturan. Peneliti juga memberikan kertas berisi peraturan-peraturan yang nantinya sama-sama akan disepakati. Setelah dijelaskan peraturan dan apa saja yang harus mereka lakukan serta mendapatkan motivasi dari peneliti bahwa mereka terpilih, mereka sangat antusias dan siap membantu. *Briefing* dengan kelompok model dilakukan tanpa diketahui kelompok subjek yang disruptif.

Setelah pemberian *briefing* kepada kelompok model. Peneliti menjelaskan kembali tentang permainan *Good Behavior Game* kepada seluruh kelompok. Walaupun teman-teman yang sudah paham tetap mengikuti penjelasan peneliti dan seolah-olah mereka juga baru mengetahui teknis permainan. Penjelasan *Good Behavior Game* diawali dengan pembagian kertas tata tertib dan perilaku-perilaku disruptif. Siswa diperintahkan untuk membaca bentuk-bentuk perilaku disruptif dan menilai sendiri apakah perilaku tersebut pantas atau tidak dilakukan selama pembelajaran. Pada kegiatan ini siswa diajak diskusi dan mengutarakan apa yang harusnya dilakukan di dalam kelas serta sebutkan apasaja perilaku yang baik. Siswa sangat antusias dan berani menyampaikan perilaku-perilaku baik yang seharusnya dilakukan terlihat banyak sekali anggota di dalam masing-masing kelompok mengangkat tangan dan menyampaikan pendapatnya.

Selanjutnya ketika siswa-siswa mampu memahami perilaku baik, peneliti menyepakati bersama tata tertib yang sudah ditawarkan. Siswa-siswa menyetujui hal

tersebut. Berikutnya peneliti dan siswa menyepakati *reward* dan *punishment* yang nantinya akan menjadi konsekuensi perilaku.

Selasa, 8 Mei 2018

Peneliti masuk di awal kelas yakni saat pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung, namun sangat disayangkan hampir setengah dari masing-masing anggota tim berpindah tempat duduk dan tidak ingin berada di timnya. Pada tim 1 yang berpindah sebanyak 3 orang, tim 2 sebanyak 5 orang dan tim 3 sebanyak 2 orang. Saat pelajaran awal ini, kelas sangat tidak kondusif. Setelah pembelajaran Bahasa Indonesia, peneliti menginstruksikan kepada seluruh siswa untuk kembali ke tim masing-masing dan menjalankan apa yang sudah disepakati. Akhirnya seluruh siswa kembali ke timnya masing-masing.

Pada saat pembelajaran IPA, siswa-siswa sudah berada di posisi masing-masing. Mereka menyadari bahwa perilaku mereka dicatat dan akan ada konsekuensinya. Sejak pelajaran IPA hingga pulang sekolah kondisi ruangan sudah kondusif dan tertib. Di pergantian pelajaran terakhir siswa kelas VA dan VB digabung sehingga peserta didik lebih banyak. Beberapa anggota tim menanyakan apakah kami tetap menjalankan permainan, peneliti pun menjelaskan bahwa permainan akan terus berlangsung dan fokus pada perilaku siswa kelas ini. Ketika digabung, perilaku disruptif mereka masih bisa terkendali walau ada beberapa yang ramai dan mengganggu ketenangan kelas namun siswa-siswa kelas ini memberikan contoh yang baik dan tertib bahkan siswa-siswa kelas lain pun ikut tertib dan tidak berani bicara dan membuat onar.

Selanjutnya, kegiatan *Good Behavior Game* hari pertama diakhiri dengan penampaian total skor harian dan mengumumkan tim menang dan tim kalah. Pemenang *Good Behavior Game* pertama dimenangkan oleh tim 3 dengan skor 48 yang artinya hanya melakukan dua kali pelanggaran yakni dua anggota tim mengobrol saat guru menerangkan. Sedangkan yang kalah ialah tim 1 dengan skor 41 adapun bentuk pelanggarannya adalah *out of seat* (keluar dari tempat duduk) dan berteriak saat pembelajaran. Peneliti memberikan *reward* dan *punishment* pada kedua kelompok. Terakhir *feedback* kepada seluruh kelas dan memberitahukan apa saja bentuk pelanggaran yang terjadi dan diskusi pada siswa apa yang seharusnya dilakukan. *Reward* hari ini Snack dan *punishment* menghafal kosakata bahasa Inggris

Rabu, 9 Mei 2018

Kegiatan kelas diawali dengan senam bersama di lapangan. Setelah senam bersama anak-anak secara tertib dan tepat waktu masuk ke dalam kelas. Pembelajaran pertama ialah Matematika. Ibu guru memberikan soal kepada seluruh siswa dan setelah itu dikumpulkan masing-masing di meja paling depan serta ditukarkan. Di awal

pembelajaran ini terutama saat pengerjaan soal suasana sangat kondusif dan tertib, Ibu guru juga mengontrol perilaku siswa. Ketika sudah ada yang memulai membuat kebisingan, Ibu guru segera memperingatkan. Selanjutnya setelah proses pengerjaan ialah pengumpulan tugas, disini anak-anak sudah mulai ramai dan tidak kondusif. Banyak aktivitas yang tidak berhubungan dengan pembelajaran seperti membicarakan *game*, menggaggu temannya. Namun, ada beberapa peningkatan perilaku yakni mereka akan izin terlebih dahulu jika ingin pergi ke tempat duduk teman dan hal tersebut dengan pembelajaran seperti bertanya soal dan mengambil buku. Seperti hari sebelumnya peneliti mencatat perilaku disruptif siswa dan di akhir peneliti akan mengumumkan tim yang menang dan kalah. Hari ini tim yang berhak adalah tim 3 dengan skor 48. Sedangkan tim yang kalah ialah tim 1 dengan skor 43. *Reward* yang diberikan pada hari ini ialah peralatan tulis sedangkan *punishment* yang diberikan ialah hafalan perkalian.

Jum'at, 11 Mei 2018

Pada hari ini pembelajarannya ialah mewarnai di dalam kelas yang mana hasil mewarnai mereka nantinya akan di umumkan oleh kepala sekolah mana yang terbaik. Ibu guru mmbagikan lembar mewarnainya. Siswa mendengarkan instruksi guru dengan tertib. Ada beberapa anggota tim yang melanggar kespakatan dan berperilaku disruptif. Hari ini tingkat pelanggarannya cukup tinggi dari hari-hari sebelumnya terlihat dari perolehan skor yang tinggi ialah 45. Sama seperti hari sebelumnya peneliti mencatat perilaku disruptif siswa dan di akhir peneliti akan mengumumkan tim yang menang dan kalah. Hari ini tim yang berhak adalah tim 3 dengan skor 45. Sedangkan tim yang kalah ialah tim 1 dengan skor 41. *Reward* yang diberikan pada hari ini ialah *snack*. Berhubung hari jum'at dan waktu kepulangan lebih cepat maka pemberian *feedback* dan *punishment* ditunda untuk hari Sabtu pagi.

Sabtu, 12 Mei 2018

Sabtu, pagi, sesuai kesepakatan siswa masuk kelas dan sebelum pembelajaran peneliti memberikan *feedback* kemarin dan memberikan *punishment*. Sebelum memberikan *punishment* peneliti melakukan *feedback* dan evaluasi pada masing-masing tim. Dan secara spontan masing-masing anak menyampaikan bentuk-bentuk perilaku disruptif yang mereka lakukan di hari Jum'at. Mengesankannya tim 1 menyampaikan dan menyadari bahwa selama ini kelompok ini selalu yang paling rebut dan melanggar. Seluruh anggota tim satu menyampaikan perilakunya masing-masing dan apa yang seharusnya mereka lakukan saat pembelajaran. Setelah melakukan *feedback* dan memotivasi siswa-siswa.untuk berperilaku baik. Peneliti memberi hukuman kepada tim 1 yakni lari di tempat sambil sebanyak 30 kali sambil berjanji tidak akan mengulanginya lagi. *Punishment* ini disepakati sendiri oleh tim 1 sendiri.

Selanjutnya, pelajaran pertama dimulai. Siswa-siswi didampingi oleh guru untuk latihan soal persiapan ulangan sekolah. Kegiatan pembelajaran cukup baik, terutama tim 2 dan 3 yang perilaku disruptifnya berkurang walau hanya beberapa perilaku nampak dari salah satu anggota tim. Namun, kondisi yang sama sebelumnya ialah tim 1 yang masih sering memunculkan perilaku disruptif seperti berbicara, keluar dari tempat duduk bahkan tertawa lepas ketika ada guru di dalam kelas. Sehingga guru menenangkan kelas kembali. Seperti biasa peneliti mencatat skor *good behavior game* dan mengumumkannya di akhir pertemuan. Pada hari ini tim yang menang ialah tim 2 dengan skor 49 sedangkan yang kalah ialah tim 1. Maka dapat dilihat bahwa tim 1 memiliki banyak perilaku disruptif sehingga membuat kelas terganggu. Tim 2 mendapatkan *reward* dari peneliti berupa alat tulis sedangkan tim 1 mendapatkan *punishment* yakni menghafal perkalian dan kosa kata dalam bahasa inggris. Di akhir kegiatan peneliti mendikte kosa kata yang harus dihafal oleh tim 1 yang nantinya akan di cek oleh peneliti pada hari Senin.

Senin, 14 Mei 2018

Kegiatan pembelajaran dimulai pukul 08.00. pembelajaran pertama ialah Pendidikan Agama Islam dengan mengerjakan latihan soal dan membahasnya. Pembelajaran berlangsung dengan tertib dan tidak ada yang menimbulkan perilaku disruptif di 40 menit pertama. Namun, menit berikutnya beberapa siswa mulai berperilaku disruptif namun frekuensinya berkurang tak sesering hari-hari sebelumnya. Akhirnya pembelajaran pertama usai pukul 09.35. seluruh siswa bergegas untuk melaksanakan sholat dhuha dan langsung beristirahat.

Mata pelajaran kedua ialah IPS. Di awal pembelajaran kedua sangat efektif dan hanya ada satu perilaku disruptif yang dilakukan oleh salah satu anggota tim 1. Setelah pelajaran IPS usai, selanjutnya pelajaran PKN. Pada jam-jam terakhir hanya ada satu perilaku disruptif yakni kedua siswa bernyanyi dengan nyaring ketika guru sibuk mengoreksi. Selanjutnya pembelajaran berlangsung efektif dan tertib hingga akhir pelajaran.

Terakhir, peneliti mengumumkan hasil perolehan skor masing-masing tim. Tim yang menang ialah tim 3 dengan skor sempurna, tim 2 mendapatkan skor 49 serta yang paling sedikit ialah tim 1 mendapatkan skor 47. Ada peningkatan yang lebih baik pada tim 1, dan dapat terlihat dari hasil perolehan skornya. Karena ini adalah pertemuan terakhir, peneliti juga mengumumkan tim terbaik selama seminggu, dan itu jatuh pada tim 3 dan berhak memilih hadiah yang diinginkan. Selanjutnya, untuk tim 1 mereka melanjutkan hukuman yang kemarin yakni hafalan kosakata dan perkalian. Peneliti juga memberikan *feedback* secara keseluruhan dan motivasi untuk terus berperilaku baik.

Selasa, 15 Mei 2018

Anak-anak mengikuti kegiatan pawai di sekolah, selanjutnya peneliti memberikan lembar *post-test*. Para siswa pun melakukan pengisian lembar *post-test* yang diberikan. Hari sebelumnya, yakni tanggal 14 Mei, peneliti memberikan lembar *post-test* pada kelompok kontrol dan beberapa orang.

Sabtu, 19 Mei 2018

Evaluasi dilaksanakan setelah tiga hari pasca diberi perlakuan *good behavior game*. Pada kegiatan ini seluruh siswa mengikutinya dengan antusias. Masing-masing siswa menyampaikan pendapatnya selama mereka mengikuti *good behavior game* dan apa yang di dapat dari permainan tersebut bahkan beberapa subjek yang ada di dalam kategori tinggi menyampaikan bahwa ada perubahan sebelum dan sesudah permainan terutama perilaku *out of seat* atau keluar dari tempat duduk tanpa izin serta berkeliling ke tempat duduk lainnya.



Lampiran 16.



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
FAKULTAS PSIKOLOGI

Jl. Raya Tlogomas No.246 Telp. (0341) 464318 Ext. 233 Fax.(0341) 460782 Malang
65144 Indonesia Psikologi.umm.ac.id

Handwritten signature and date: 13/4 2018

Nomor : E.6.k/641/Psi-UMM/IV/2018
Lamp : -
Perihal : **Ijin Penelitian Skripsi**

Kepada : Yth. Kepala Sekolah SDN Pendem 02
Jl. Drs. Moh Hatta, No.134, Pendem, Junrejo, Kota Batu Jawa Timur (65324)

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka menyusun Skripsi Sarjana Strata 1 (S.1), mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang bermaksud untuk melakukan **Ijin Penelitian Skripsi**. Sehubungan dengan hal tersebut diatas, maka bersama surat ini kami mengajukan permohonan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberi ijin kepada mahasiswa yang bernama:

Nama : **Diah Wijayanti**
NIM : **201410230311324**
No. Hp : **85388457044**
Alamat : **Jl. Raya Tlogomas RT.5 RW.7 Gg.15 C**
Judul : **Good Behavior Game untuk Mengurangi Perilaku Disruptif pada Siswa Sekolah Dasar**

Demikian, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Malang, 11 April 2018



M. Salis Yuniardi. M.Psi. Ph.D

NIP.UMM : 109. 0203.0368

Lampiran 17. Dokumentasi

